# Darwin's Journey

THUNDERGRYPH GAMES

**Alles, was du am Horizont sehen kannst, ist die Linie, die das Meer vom Himmel trennt.**

**Da erblickst du in der Ferne eine Küste, du zitterst voller Vorfreude auf das Abenteuer, das dich erwartet.**

**Du brichst auf, um die Galapagos-Inseln zu erkunden, einen magischen Ort von unglaublicher Schönheit und unendlicher Artenvielfalt, wo du Exemplare sammelst und deine Kenntnisse der Naturwissenschaften erweiterst.**

**Nach inspirierenden Stunden, in denen du forschst und zu erhellenden Einsichten gelangst, ruhst du unter dem funkelnden Himmel und staunst über die atemberaubende Komplexität des Tierreichs.**

## BESONDERE KOMPONENTEN

12 Landabenteuer-Marker
Siebdruck als Ersatz
*für die Landabenteuer-Marker aus Karton in der Fireland-Erweiterung*

10 Meeresabenteuer-Marker
Siebdruck als Ersatz
*für die Meeresabenteuer-Marker aus Kartonin der Fireland-Erweiterung*

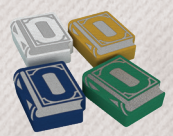
76 Wachssiegel aus Kunststoff
*als Ersatz für die Wachssiegel aus Karton.*

1 HMS-Beagle-Sammlerstück
*als Ersatz für den HMS-Beagle-Marker*

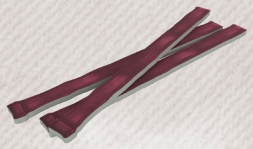
40 Metallmünzen
(28 x Wert 1, 12 x Wert 5)
*als Ersatz für die Karton-Münzen*

4 Insekten-Zugreihenfolgemarker
Siebdruck (1 pro Spielerfarbe)
*als Ersatz für die Zugreihenfolge-Holzwürfel*

4 Zeittafel-Marker
Siebdruck (1 pro Spielerfarbe)
*als Ersatz für die Zeittafel-Marker (Holzwürfel) der Fireland-Erweiterung*



4 Evolutionsmarker
Siebdruck
(1 je Spielerfarbe)
*als Ersatz für die Evolutionstheorie-Holzwürfel*



3 Lesezeichen-Plättchen

1 standfähiger Baumwollbeutel
*zum Aufbewahren der Kunststoff-Wachssiegel während des Spiels*

1 bedruckter Kordelzug-Beutel
(für Metallmünzen)


Game Design: Simone Luciani and Nestore Mangone
Illustrator: Paolo Voto
Solo mode imagined by: Dávid Turczi
Publisher: ThunderGryph Games
PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Art Direction: Pierpaolo Paoletti
Rulebook Author: Jonathan Cox

Rules Proofing: Jessica Longhurst and Cristina Aguirre Bisi
Graphic Design: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Rules Layout: Guido Vitabile
German Translation: Matthias Leo Webel
Thanks to the Support of: Cristina Bisi and Luis González

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com


© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.

## ALLGEMEINE KOMPONENTEN

1 Hauptspielbrett

16 Vorläufiges-Wissen-Marker

30 Forschungsmarker

12 Sonderaktionsplättchen

8 Anfangszielplättchen
(4 silberne, 4 goldene)

12 spezielle Wachssiegel
(lila)

2 Neutrale-Linse-Marker

8 Korrespondenzplättchen

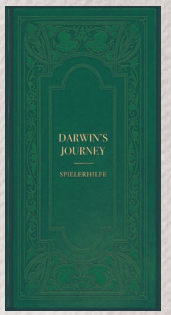
20 Zielplättchen
(10 silberne, 10 goldene)

16 Besatzungskarten

16 Museumsplättchen

40 Münzen
(28 x Wert 1, 12 x Wert 5)

1 HMS-Beagle-Marker



1 Spielerhilfe

56 gewöhnliche Wachssiegel
(14 pro Typ: gelb, rot, blau, grün)

16 Exemplarmarker

12 Beagle-Ziel-Plättchen

1 2-Spieler-Zugreihenfolge-Aktionsmarker

# Übersicht

Darwin's Journey ist ein Worker-Placement-Spiel, bei dem ihr Charles Darwins Erinnerungen an seine Abenteuer auf den Galapagos-Inseln durchlebt, wo er seine Evolutionstheorie entwickelte.

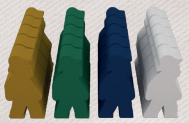
Mit einem innovativen Arbeiter-Fortschrittssystem ergründet jeder Arbeiter die erforderlichen Fachgebiete, um viele Aktionen durchzuführen, wie Inselerkundung, Meeresnavigation und Korrespondenz. Während des Spiels sammeln die Spieler Exemplare vom Land und aus dem Meer, um weitere wissenschaftliche Forschungen zu ermöglichen. Diese werden dann an Museen geschickt, um zum Wissen der Menschheit über Biologie beizutragen.

Das Spiel dauert fünf Runden, in denen die Spieler auf zahlreiche kurz- und langfristige Ziele hinarbeiten. Am Ende ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten der Gewinner.

## SPIELER-KOMPONENTEN (X4)

1 Persönliches Tableau

3 Forscher


5 Arbeiter

5 Zelte

4 Würfel

12 Briefmarken

1 Schiff

6 Persönliche-Linse-Marker

## SOLO-KOMPONENTEN

4 Alfred-Tableaus
(Rückseiten der persönlichen Tableaus)

8 Alfred-Aktionskarten

8 Alfred-Bonusleiste-Karten (2 für jedes Tableau)

# Aufbau

## Hauptspielbrett

**1A.** Legt das Hauptspielbrett mit der Feuerland-Seite (die mit der Zeittafel) nach unten auf den Tisch.

**1B.** **4-Spieler:** Legt 1 Lesezeichen-Plättchen in die Mitte der 3 Tagebücher auf dem Hauptspielbrett.

**2.** Mischt die 12 Sonderaktionsplättchen, zieht dann 6 und legt sie offen auf das entsprechende Tagebuch. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.

**Für eure erste Partie**
Anstatt zufällige Plättchen zu wählen, legt die folgenden in der angegebenen Reihenfolge aus. Jedes Plättchen hat rechts unten eine einmalige Nummer.
**Obere Reihe:** 7 & 8
**Mittlere Reihe:** 1 & 9
**Untere Reihe:** 5 & 12

**3.** Legt die 2 Neutrale-Linse-Marker auf die beiden oberen Sonderaktionsplättchen.

**4.** Mischt die 8 Korrespondenzplättchen und wählt zufällig 3 aus, die ihr offen auf die passenden Umschlag-Felder auf dem Hauptspielbrett legt. Legt die übrigen zurück in die Schachtel.

**Für eure erste Partie**
Anstatt zufällige Plättchen zu wählen, legt ihr von oben nach unten die Korrespondenzplättchen 2, 4 und 5 aus.

**5.** Entfernt die Siegel wie unten angegeben und legt sie zurück in die Schachtel:
**Nur 2-Spieler-Spiel:** Entfernt 2 gewöhnliche Wachssiegel pro Farbe.
**Nur bei Spielen mit 3 Spielern:** Entfernt 1 gewöhnliches Wachssiegel pro Farbe. Legt alle gewöhnlichen Wachssiegel (grün, blau, gelb und rot) gemischt und verdeckt auf einen Stapel neben dem Spielbrett.

**6.** Legt je ein zufälliges gewöhnliches Wachssiegel offen auf die 12 Wachssiegel-Felder auf den 4 Schriftrollen auf dem Hauptbrett.

**7.** Legt alle speziellen Wachssiegel (lila) als offenen Stapel auf den Silberteller des Bretts.

**8.** Legt die 8 Anfangszielplättchen beiseite; sie werden bei der Spieleraufstellung vor Spielbeginn zugewiesen.

**9.** Mischt die silbernen und goldenen Zielplättchen separat und legt sie als Stapel verdeckt auf die entsprechenden Stellen des Bretts. Zieht 2 silberne und 2 goldene Zielplättchen und legt sie mit der Bildseite nach oben unter die Stapel.

**10.** Legt die 16 Museumsplättchen neben das Hauptbrett in der Anordnung wie in der Museumsauslage auf dem Brett.

der Karte auf die passenden Orte. Legt die restlichen Beagle-Ziel-Plättchen zurück in die Schachtel.

**Für eure erste Partie**
Anstatt zufällige Plättchen zu wählen, legt von links nach rechts die Beagle-Ziel-Plättchen 7, 4, 10, 8 und 9 aus.

**16.** Mischt die 16 Exemplarmarker und legt sie zufällig offen auf die großen, runden Orte mit Flagge , die sich auf den Insel- und Meeresfeldern unten auf dem Brett befinden.
Einige Orte zeigen ein Symbol, das die Anzahl der Spieler angibt. Legt die Marker nicht auf Orte, die für mehr Spieler markiert sind, als gerade spielen. Es bleiben 6, 3 oder 0 Exemplarmarker übrig, wenn mit zwei, drei bzw. vier Spielern gespielt wird.
Findet für jeden verbleibenden Exemplarmarker das passende Museumsplättchen, legt diese Plättchen auf die entsprechenden Orte in der Museumsauslage nahe der Brettmitte. Legt unbenutzte Exemplarmarker zurück in die Schachtel.

**17.** Legt alle Münzen, Vorläufiges-Wissen-Marker und Forschungsmarker in die Nähe des Bretts.

**18.** Legt einen Forscher jeder Spielerfarbe auf das Startfeld der äußersten linken Insel.

**19.** Stellt ein Schiff jeder Spielerfarbe auf das äußerste linke Feld der Meeresstrecke.

**20.** Stellt den HMS-Beagle-Marker auf das Beagle-Feld ganz links auf der Meeresstrecke.

**21. Nur Zwei-Spieler-Spiel:**
Legt den 2-Spieler-Rundenfolge-Aktionsmarker auf das Spielbrett und deckt die Münzbelohnung ab.

**11.** Legt eine Münze in jede Reihe rechts von der Museumsauslage.

**12.** Legt einen Würfel jeder Spielerfarbe auf das rote Buch am Anfang der Siegpunktleiste. Von nun an werden sie als Siegpunktemarker bezeichnet.

**13.** Legt einen Würfel jeder Spielerfarbe auf das große Buch am Anfang der Evolutionstheorie-Leiste. Von nun an werden sie Evolutionsmarker genannt.

**14.** Legt einen zufälligen Würfel jeder Spielerfarbe auf die Zugreihenfolgeleiste. Von nun an werden sie als Zugreihenfolgemarker bezeichnet.

**15.** Mischt die 12 Beagle-Ziel-Plättchen und legt 5 davon offen an den unteren Rand

## Aufbau Spieler

1. Jeder Spieler platziert entsprechend seiner Spielerfarbe folgende Materialien vor sich:

   - 1 Persönliches Tableau
   - 2 verbleibende Forscher
   - 5 Arbeiter
   - 5 Zelte
   - 6 Persönliche-Linse-Marker
   - 1 Würfel
   - 12 Briefmarken

2. Stellt 4 Arbeiter auf die Arbeiterfelder unten links auf dem persönlichen Tableau (2A). Der 5. Arbeiter (2B) kommt erst ins Spiel, wenn das goldene Ziel ganz links erreicht ist (2C).

3. Stellt die 5 Zelte auf die Lagerplätze unten rechts auf dem persönlichen Tableau.

4. Bildet drei Stapel mit je 4 Briefmarken und stellt je einen Stapel auf die zugehörigen Briefmarkenfelder unten rechts auf dem persönlichen Tableau.

5. Nehmt 4 Münzen aus dem Vorrat.

6. Nehmt 1 Vorläufiges-Wissen-Marker aus dem Vorrat.

# Besatzungskarten und Anfangsziele erhalten

## Besatzung vorbereiten

Jeder Spieler erhält nun 3 Besatzungskarten gemäß einer von zwei Methoden:

### Option 1: Erste Partie

1. Durchsucht die Besatzungskarten und gebt den Spielern die nachfolgend angegebenen Karten. Sie alle haben unten rechts eine individuelle Nummer. Die Zugreihenfolgeleiste zeigt die Reihenfolge an (v. l. n. r.), in der ihr die Karten erhaltet (s. Hauptspielbrett-Aufbau Schritt #14).

   **1. Spieler** - Besatzungskarten 1, 2, und 3.
   **2. Spieler** - Besatzungskarten 4, 5, und 6.
   **3. Spieler** - Besatzungskarten 7, 8, und 9.
   **4. Spieler** - Besatzungskarten 10, 11, und 12.

2. Deckt eure 3 Besatzungskarten auf und legt sie offen neben euer persönliches Tableau.

3. Nehmt euch aus dem Vorrat an Wachssiegeln die gewöhnlichen Wachssiegel, die oben rechts auf jeder Besatzungskarte zu sehen sind. Mischt den Stapel mit den gewöhnlichen Wachssiegeln neu, sobald alle benötigten Wachssiegel verteilt sind. Diese werden auf die leeren Wachssiegel-Felder ganz links gelegt, sodass jeder Arbeiter zu Beginn des Spiels ein Wachssiegel neben sich hat.

4. Mehr über den Erhalt von Besatzungskarten und ihren Belohnungen auf Seite 22.

## Option 2: Standardspiel

5. Mischt die Besatzungskarten und gebt jedem Spieler 4 Karten.

6. Jeder Spieler wählt eine Karte aus, die er behält, und legt sie verdeckt vor sich.

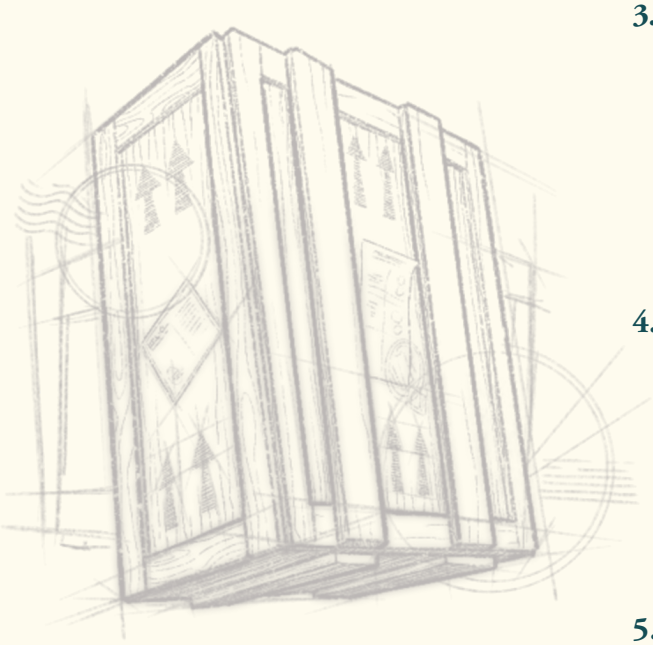
7. Jeder gibt die restlichen Karten nach links weiter. Der Vorgang wird wiederholt, bis jeder Spieler drei Karten verdeckt vor sich hat.

8. Legt alle Karten, die beim Draften nicht ausgewählt wurden, mit dem Rest des Besatzungskartenstapels zurück in die Schachtel.

9. Deckt eure 3 Besatzungskarten auf und legt sie offen neben euer persönliches Tableau.

10. Nehmt euch aus dem Vorrat an Wachssiegeln die gewöhnlichen Wachssiegel, die oben rechts auf jeder Besatzungskarte zu sehen sind. Mischt den Stapel mit den gewöhnlichen Wachssiegeln neu, sobald alle benötigten Wachssiegel verteilt sind. Diese werden auf die leeren Wachssiegel-Felder ganz links gelegt, sodass jeder Arbeiter zu Beginn des Spiels ein Wachssiegel neben sich hat.

11. Mehr über den Erhalt von Besatzungskarten auf Seite 22. Details zu Aktionssymbolen der Besatzungskarten auf Seite 18.



## Persönliche Anfangszielplättchen draften

Jeder Spieler beginnt mit 2 Anfangszielplättchen (1 silbern und 1 golden). Im Laufe des Spiels erhält man weitere Zielplättchen. Die Spieler erreichen Ziele, sobald sie die angegebenen Zielanforderungen erfüllen. Diese sowie die entsprechenden Zielaktionen werden im Detail auf den Seiten 20-21 erklärt.

1. Sortiert die Anfangszielplättchen nach Farbe (silbern oder golden) in zwei Stapel und mischt jeden Stapel einzeln.

2. Legt eine Reihe von Anfangszielen vom silbernen Stapel so aus, dass sie offen liegen und der Spielerzahl entsprechen.

3. Legt eine zweite Reihe von Anfangszielen aus, dieses Mal vom goldenen Stapel, sodass jedes direkt unter einem aufgedeckten silbernen Ziel liegt. Alle silbernen und goldenen Plättchen, die beieinander liegen, werden als Paare betrachtet, die während des Aufbaus nicht getrennt werden können.

4. Der Spieler, dessen Zugreihenfolgemarker auf der Zugreihenfolgeleiste am weitesten rechts liegt (s. Schritt #14 auf dem Hauptspielbrett), zieht ein Zielplättchen-Paar. Diese Zielplättchen werden rechts neben das persönliche Tableau des Spielers gelegt, neben die Zielreihen.

5. Entsprechend der Zugreihenfolgeleiste wählt jeder Spieler weiter links ein Ziele-Paar.

# So wird gespielt

## Spielüberblick

Darwin's Journey besteht aus fünf Runden zu je vier Phasen: Aktion, Zugreihenfolge, Belohnung und Aufräumen. In der Aktionsphase schickt ihr eure Arbeiter zu verschiedenen Orten auf den Galapagos-Inseln, wo sie erkunden und forschen. In der anschließenden Phase wird die Zugreihenfolge angepasst, je nachdem, wer in der Aktionsphase Arbeiter auf das Feld der Zugreihenfolge gestellt hat. In der Belohnungsphase erhaltet ihr Vorteile, die sich aus eurer Korrespondenz mit der Wissenschaftswelt und eurem Fortschritt auf dem Weg zum aktuellen Beagle-Ziel ergeben. In der Aufräumphase bereitet ihr die nächste Runde vor oder geht (am Ende der fünften Runde) zur Schlusswertung über.

## Kernkonzepte

- Jedes Mal, wenn ihr ein Aktionssymbol aktiviert, führt ihr diese Aktion sofort aus.

- Ihr dürft alles, was ihr in einer Aktion erhaltet, zum Bezahlen weiterer Aktionen innerhalb desselben Zuges nutzen.

- Ihr könnt jederzeit während der Aktions- oder Belohnungsphasen Zielplättchen oder Besatzungskarten erfüllen und die entsprechenden Aktionen als Belohnung erhalten. So könnt ihr auch Aktionen außerhalb der Aktionsphase durchführen. Zum Erfüllen von Zielplättchen und Besatzungskarten siehe Seite 21.

• Wenn ihr eine Aktion mit einer Münze mit roter Zahl durchführt oder eine solche aufdeckt, **müsst** ihr sofort die angegebene Anzahl Münzen an den Vorrat zahlen.

*Der gelbe Spieler schaltet eine Sonderaktion frei, indem er die Kosten von 4 Münzen bezahlt.*

## Worker Placement

Vor der Erläuterung der Phasen konzentrieren wir uns zunächst darauf, wie man Arbeiter auf dem Hauptspielbrett einsetzt.

## Tagebuchabschnitte

Auf dem Brett gibt es 4 Tagebücher (2 Haupt, 1 Sonder und 1 Klein).

Jedes Tagebuch enthält einen oder zwei Abschnitte, abhängig von der Spielerzahl. Ein rotes Lesezeichen in der Mitte des Tagebuchs teilt es in zwei Abschnitte. Alle Worker-Placement-Orte links vom Lesezeichen gelten als separater Abschnitt und sind getrennt von jenen auf der rechten Seite. Hat das Tagebuch kein Lesezeichen, gilt das gesamte Tagebuch als ein Abschnitt.

*Das gesamte Tagebuch entspricht einem einzigen Abschnitt.*

*Jede Seite des Tagebuchs ist ein separater Abschnitt, weil das rote Lesezeichen vorhanden ist.*

*Das Kleine Tagebuch ist immer ein einzelner Abschnitt, unabhängig von der Spielerzahl.*

## Platzierungsstrafen

Es entstehen keine Zusatzkosten für das Einsetzen des ersten Arbeiters (unabhängig von der Farbe) in einen einzelnen Abschnitt. Steht dort bereits mindestens 1 Arbeiter einer beliebigen Farbe (inkl. der des aktiven Spielers), muss der aktive Spieler als Platzierungsstrafe Münzen an den Vorrat zahlen. Die Höhe hängt von der Spielerzahl ab und ist immer gleich, egal wie viele Arbeiter in dem Abschnitt stehen.

**Zwei Spieler** - 3 Münzen
**Drei oder vier Spieler** - 2 Münzen

*Der grüne Spieler führt eine Erforschungsaktion durch, indem er eine Platzierungsstrafe von 2 Münzen zahlt, da andere Arbeiter diesen Tagebuchabschnitt bereits besucht haben.*

*Der blaue Spieler führt eine kostenlose Navigationsaktion durch, da er der erste Arbeiter ist, der diesen Tagebuchabschnitt besucht.*

## Platzierungsorte

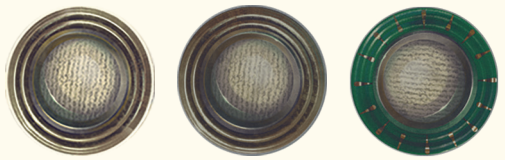
Es gibt drei Arten von Platzierungsorten, die jeweils eine andere Form haben.

### Runde Lupe

Diese erscheinen nur innerhalb von Tagebuchabschnitten. Auf eine runde Lupe kann eine beliebige Anzahl von Arbeitern gestellt werden, auch mehrere Arbeiter von einem Spieler.

Die Spieler müssen eine Platzierungsstrafe zahlen, wenn ihr Arbeiter nicht der erste ist, der in diesen Tagebuchabschnitt gestellt wird.

### Freigeschaltete Linsen



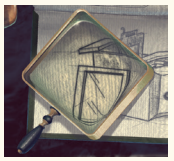
Die Orte der Linsenaktionen können auf dem Brett aufgedruckt sein, oder mit Neutrale-Linse-Markern beim Aufbau sowie mit spielereigenen Persönliche-Linse-Markern freigeschaltet werden.

Es darf nur ein Arbeiter auf eine freigeschaltete Linse gestellt werden. Ihr müsst eine Platzierungsstrafe zahlen, wenn euer Arbeiter nicht der erste ist, den ihr in den Abschnitt stellt. Wenn ihr einen Arbeiter auf ein Linse-Plättchen stellt, das der Farbe eines Gegners entspricht, erhält dieser 1 Münze aus dem Vorrat. Man erhält keine Münze, wenn man einen Arbeiter auf ein eigenes Linse-Plättchen stellt.

*Der blaue Spieler stellt einen Arbeiter auf eine Linse des gelben Spielers, daher erhält der gelbe Spieler 1 Münze aus dem Vorrat.*

### Quadratische oder rechteckige Lupe

Es können beliebig viele Arbeiter auf eine quadratische oder rechteckige Lupe gestellt werden, auch mehrere von einem Spieler.



**Es gibt nie eine Platzierungsstrafe für Arbeiter auf diesen Orten, egal wie viele schon dort stehen.**

## Wachssiegel-Anforderungen

Viele Platzierungsorte haben Wachssiegel-Anforderungen als Bedingung, um einen bestimmten Arbeiter dorthin zu stellen. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit vier Arbeitern auf seinem Tableau, jeder Arbeiter beginnt mit einem Wachssiegel in seiner Reihe. Der fünfte Arbeiter eines jeden Spielers bekommt nie ein Wachssiegel neben sich. Er kann durch ein Ziel freigeschaltet werden, siehe dazu Seite 21.

Der oberste Arbeiter hat ein spezielles Wachssiegel (lila) und keine leeren Wachssiegel-Felder, während die anderen 3 Arbeiter das Wachssiegel vom Aufbau haben sowie fünf leere Wachssiegel-Felder, die während des Spiels mit Markern besetzt werden können. Gewöhnliche Wachssiegel gibt es in vier Farben (grün, blau, gelb und rot), sie sind mit bestimmten Anforderungen auf dem Brett verbunden.

Spezielle Wachssiegel (lila) werden so behandelt, als wären sie eine beliebige Farbe.

Ein Arbeiter kann nur dann einen Ort besuchen, wenn er mindestens die nötige Anzahl an Wachssiegeln der angegebenen Farben in seiner Reihe auf dem Tableau des betreffenden Spielers hat.

Falls für einen Ort mehr als ein Wachssiegel einer bestimmten Farbe nötig ist, steht neben dem Wachssiegel-Symbol eine Zahl.

**Liegt ein Wachssiegel einmal in einer Arbeiterreihe, wird es nie wieder entfernt.**

Jeder Spieler hat anfangs genau 1 Vorläufiges-Wissen-Marker. Diese Marker können in den Vorrat gelegt werden, wenn ein Arbeiter platziert wird, sie gelten als Wachssiegel beliebiger Farbe, um die Anforderungen des Ortes zu erfüllen.

*Der Arbeiter, der für die aktuelle Aktion eingesetzt wird, hat 1 grünes und 2 gelbe Wachssiegel.*

*Da dem Arbeiter 1 grünes Wachssiegel fehlt, muss der Spieler 1 Vorläufiges-Wissen-Marker ausgeben, um die Wachssiegel-Anforderungen für die Aktionen zu erfüllen.*

*1: Arbeiter-Platzierungsort*
*2: Wachssiegel-Anforderung zum Platzieren eines Arbeiters*
*3: Aktion, die durchgeführt werden kann*

## Ortsaktionen durchführen

Nachdem der aktive Spieler einen Arbeiter platziert und ggf. eine Strafe bezahlt hat, darf er alle Aktionen an diesem Ort durchführen. Für jede Aktion steht ein Symbol. Hat ein Ort mehrere Aktionssymbole, kann man die Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Der Spieler muss sie nicht alle ausführen. Beachtet, dass alle Vorteile, die sich aus einer Aktion ergeben, für andere Aktionen im gleichen Spielerzug verwendet werden können.

# Rundenaufbau

Jede der fünf Runden einer Partie besteht aus vier Phasen, die der Reihe nach ausgeführt werden.

## Aktionsphase

Ist ein Spieler am Zug, muss er einen Arbeiter von seinem Tableau auf einen Ort auf dem Spielbrett stellen. Hat ein Spieler keine Arbeiter mehr zur Verfügung, muss er passen und ist für den Rest der Phase nicht mehr am Zug.

In der Aktionsphase platzieren die Spieler nacheinander Arbeiter in der Reihenfolge, die auf der Zugreihenfolgeleiste angegeben ist. Der Spieler, dessen Marker dort am weitesten links liegt, platziert 1 Arbeiter auf einem Ort und führt die Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus. Danach ist der Spieler an der Reihe, dessen Marker auf der Leiste den zweiten Platz von links einnimmt. Fahrt von links nach rechts fort, bis jeder 1 Arbeiter platziert hat. Wiederholt die Abfolge, bis ihr alle Arbeiter platziert habt. Sobald jeder seinen ersten Arbeiter gelegt hat, wiederholt ihr die Reihenfolge, bis alle Arbeiter platziert sind.

Das Spiel hat viele verschiedene Aktionen, die in vier Typen unterteilt sind: Brettaktionen, Sonderaktionen, Besatzungsaktionen und Zielaktionen. Viele Aktionen haben oben rechts ein Modifikatorsymbol, das bestimmt, wie die entsprechende Aktion ausgeführt wird.

## Modifikatorsymbole

Gibt an, wie oft die zugehörige Aktion in diesem Zug ausgeführt werden darf.

Stellt einen Gesamtrabatt für diese Aktion dar.

Ihr zahlt keine Münzen, um alle Schritte dieser Aktion auszuführen.

Führt die angegebene, zuvor gespielte Aktion noch einmal aus.

Der damit verbundene Effekt wird für den Rest des Spiels angewendet.

Diese Aktion erhält man am Ende des Spiels bei der Schlusswertung.

Führt diese Aktion sofort aus oder wendet den Bonus an.

Erhaltet die zugehörige Belohnung, die auf einer Insel mit einem Forscher deiner Farbe angesiedelt ist.

## Brettaktionen

Diese Aktionen befinden sich auf dem Spielbrett an den Arbeiterplatzierungsorten oder auf den Leisten unten auf dem Brett.

### Siegpunkte erhalten

**Diese Aktion erscheint auch auf Sonderaktionsplättchen und Besatzungskarten.**

Der aktive Spieler erhält die angegebene Zahl Siegpunkte, indem er seinen Marker auf der Siegpunkteleiste nach vorn rückt.

Hat man über 50 Punkte, legt man einen Marker seiner Farbe auf das 50-Symbol oben rechts auf dem Spielbrett. Dies ist der Würfel, den man beim Aufbau neben sein Tableau gelegt hat. Er wird jedes Mal nach rechts verschoben, wenn man auf der Leiste „0“ Punkte erneut überschreitet. Legt dann den ursprünglichen Marker wieder auf „0“ und verwendet ihn weiterhin, um weitere Punkte zu sammeln.

### Münzen erhalten

**Diese Aktion erscheint auch auf Sonderaktionsplättchen und Besatzungskarten.**

Der aktive Spieler erhält die angegebene Zahl Münzen aus dem Vorrat.

## Linse-Ort freischalten

Der aktive Spieler darf 1 Persönliche-Linse-Marker auf ein gesperrtes Feld eines beliebigen Haupt- oder Sonderaktionstagebuchs legen.

Jeder gesperrte Ort gibt eine Münzstrafe vor, die zu zahlen ist, bevor der Persönliche-Linse-Marker darauf gelegt werden kann.

Beachtet: Diese Aktion wird in der Regel durchgeführt, nachdem man einen Arbeiter auf das Kleine Tagebuch gesetzt hat, was zu einer Platzierungsstrafe führt, wenn ein anderer Arbeiter bereits diesen Abschnitt besucht hat.

Als besonderen Freischaltbonus kann der aktive Spieler sofort alle mit diesem Ort verbundenen Aktionen durchführen, ohne einen Arbeiter einzusetzen, und kann alle Wachssiegel-Anforderungen ignorieren.

Dieser Ort ist nun für den Rest des Spiels freigeschaltet; jeder Spieler kann dort in seinem Zug einen Arbeiter platzieren, sofern verfügbar.

**Stellt ein Spieler einen Arbeiter auf einen Persönliche-Linse-Marker einer gegnerischen Farbe, erhält dieser Gegner 1 Münze aus dem Vorrat. Man erhält keine Münze, wenn man einen Arbeiter auf ein Linse-Plättchen seiner eigenen Farbe stellt.**

Auf jeder Seite der im Bild gezeigten Hauptaktionstagebücher müssen alle Aktionen der Reihe nach freigeschaltet werden (von oben nach unten).

*Der gelbe Spieler zahlt 4 Münzen, um einen Ort im Sonderaktionstagebuch freizuschalten.*

Die Sonderaktionen im Tagebuch (siehe Bild) können in beliebiger Reihe freigeschaltet werden.

## Akademie

Der aktive Spieler kann ein Wachssiegel von einer beliebigen Schriftrolle in der Akademie kaufen. Ist die Schriftrollenreihe, aus der es stammt, mit einer Strafe belegt (1), sind so viele Münzen in den Vorrat zu zahlen.

Der Spieler legt das neue Siegel auf das äußerste linke leere Feld **in der Reihe eines beliebigen Arbeiters** auf seinem Tableau. Landet es auf einem Feld mit Münzstrafe (1), sind diese Münzen in den Vorrat zu zahlen.

Erhält ein Arbeiter sein 4. und 6. Wachssiegel, bekommt er außerdem die silberne bzw. goldene Auszeichnung. Diese bieten zusätzliche Optionen und/oder Rabatte für die Aktionen des Arbeiters. Sie werden auf Seite 19 ausführlich beschrieben.

## Navigation

Der aktive Spieler darf sein Schiff auf der Meeresstrecke bis zu der Anzahl an Feldern bewegen, wie oben rechts auf dem Symbol angegeben.
**Es können beliebig viele Schiffe, einschließlich der HMS Beagle, zur gleichen Zeit am selben Ort sein.**

Überquert ein Schiff ein silbernes Banner auf der Meeresstrecke, muss der aktive Spieler einen Forscher auf eine neue Insel stellen. Jede Insel hat ein Startfeld, das mit einem

Forschersymbol passend zu den Symbolen auf den Bannern markiert ist. Der aktive Spieler stellt einen Forscher aus seinem persönlichen Bereich auf das Startfeld der Insel.

**Auf dem Startfeld einer Insel dürfen beliebig viele Forscher gleichzeitig stehen.**

*Der blaue Spieler macht eine Navigationsaktion. Da das Schiff das silberne Banner auf der Meeresstrecke passiert, stellt er einen Forscher auf das passende Startfeld der Insel.*

Befindet sich dort, wo das Schiff angehalten hat, ein Aktionssymbol, darf der aktive Spieler jetzt die angegebene Aktion ausführen. **Der erste Spieler, der ein Schiff auf das letzte Feld der Meeresstrecke stellt, erhält 3 zusätzliche Siegpunkte.** Beachtet, dass das Anhalten auf einem Beagle-Feld keine Auswirkung hat.

## Erkundung

Der aktive Spieler darf einen Forscher seiner Farbe auf der Inselstrecke bewegen und zwar bis zu der Anzahl von Feldern, die zur jeweiligen Aktion gehört.

Felder, die von Gegnern besetzt sind, werden übersprungen und zählen nicht zur Gesamtzahl der Bewegung.

**Auf jedem Feld kann nur ein Forscher stehen, außer auf dem ersten und dem letzten jeder Inselstrecke. Hier können beliebig viele Forscher anhalten.**

Der erste Forscher, der ein goldenes Band auf der Inselstrecke überquert, bringt dem aktiven Spieler so viele Siegpunkte ein, wie auf dem Symbol des Bandes angezeigt. Nur der erste Forscher, der ein goldenes Band überquert, erhält diese Punkte.

Nachdem man seinen Forscher bewegt hat, führt man sofort die angegebene Aktion auf dem Feld aus, wo der Forscher angehalten hat. Der erste Spieler, der einen Forscher auf das letzte Feld der Inselstrecke stellt, erhält 3 zusätzliche Siegpunkte.

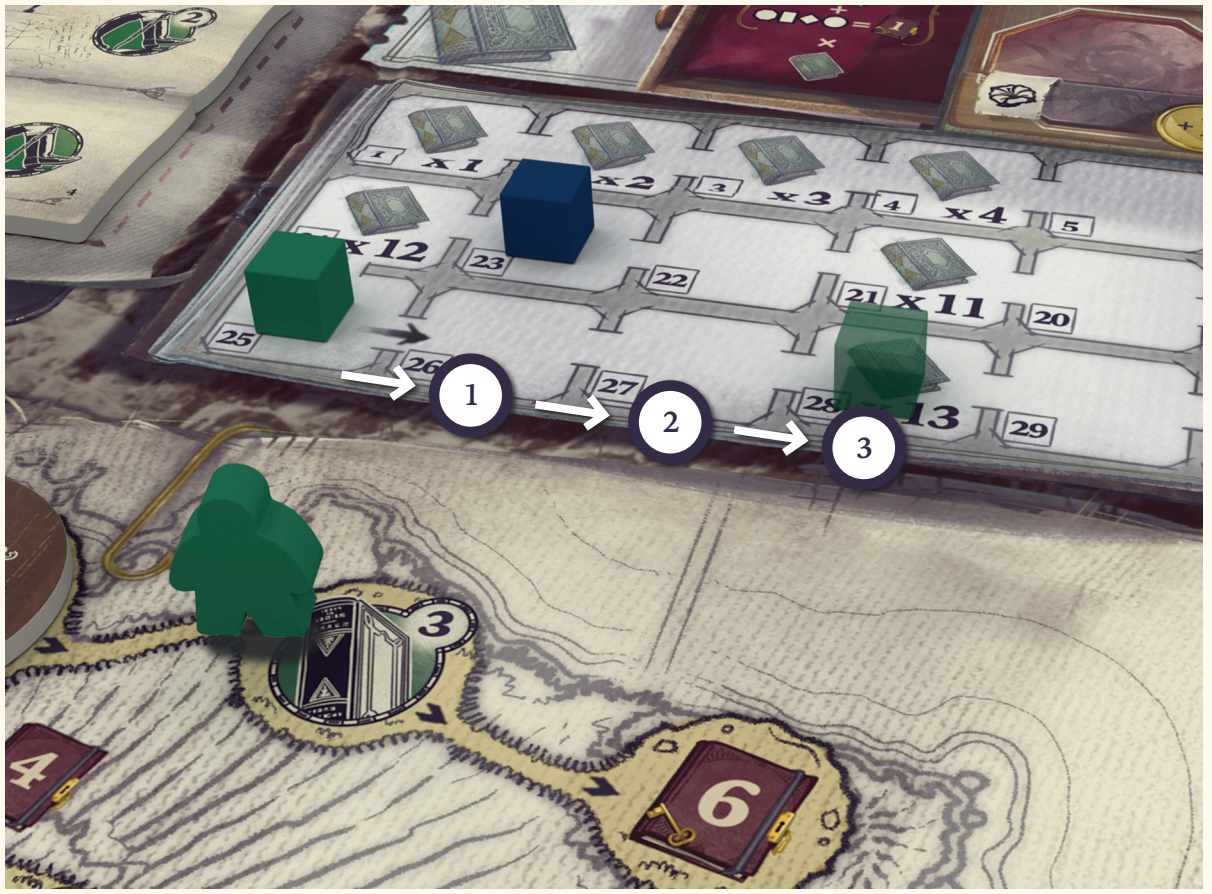
*Der gelbe Spieler führt eine Erkundungsaktion von bis zu zwei Feldern durch. Der gelbe Forscher überspringt das Feld des grünen Forschers und geht zu Feld (1) oder (2), je nachdem, welche Aktion er durchführen möchte.*

## Galapagos-Exemplare erforschen

Diese Aktionen erscheinen auf Exemplarmarkern entlang der Insel- und Meeresstrecken. Der aktive Spieler darf einen Forschungsmarker auf das entsprechende Exemplarsymbol auf seinem Tableau legen.

## Fortschritt Evolutionstheorie-Leiste

Der aktive Spieler rückt seinen Evolutionsmarker auf der Evolutionstheorie-Leiste so weit vorwärts, wie das aktivierte Aktionssymbol anzeigt.
Einige Felder auf der Leiste enthalten Buch-Multiplikatorsymbole, die erst in der Schlusswertung gelten. Die Wertung der Evolutionstheorie-Leiste wird auf Seite 25 ausführlich beschrieben.




*In jedem dieser Beispiele sammelt der grüne Spieler eine Stichprobe, indem er einen Forschungsmarker auf den passenden Ort auf seinem Tableau legt. Im oberen Beispiel sammelt er das grüne Reptil und im unteren Beispiel den grünen Vogel ein.*

## Lager errichten

Diese Aktion kann nur durchgeführt werden, wenn sich neben dem aktivierten Symbol ein leerer Lagerplatz befindet.
Der aktive Spieler nimmt das oberste Zelt von seinem Tableau und stellt es auf einen leeren Lagerplatz neben dem Aktionssymbol. Wenn das Feld eine Münzstrafe hat, muss der Spieler die angegebenen Münzen bezahlen, um das Zelt aufzustellen.

Der Spieler darf alle weiteren Aktionen ausführen, die dort, wo er gerade sein Zelt aufgestellt hat, auf den Symbolen angezeigt sind.

Nachdem der Spieler die Aktion „Lager errichten“ durchgeführt hat, darf er die Aktionssymbole neben dem Feld ausführen, an dem ein Zeltplättchen entfernt wurde (auf seinem Tableau). Beachtet, dass einige Zeltaktionen auf dem Tableau einen Schrägstrich zwischen zwei Optionen haben; der Spieler darf nur eine davon durchführen.

## Korrespondenz

Der Spieler kann Briefmarken von seinem Tableau auf einen einzelnen Umschlag auf dem Spielbrett legen.
Das Symbol der Aktion zeigt die Anzahl der Briefmarken an, die bewegt werden dürfen. Der Spieler darf die Briefmarken von einer beliebigen Kombination aus Stapeln auf seinem Tableau nehmen, aber er darf sie nur auf einen Umschlag legen.

Nachdem der Spieler seine Briefmarken auf das Spielbrett gelegt hat, darf er, wenn die letzte Marke von einem oder mehreren Stapeln entfernt wurde, eine der Aktionen ausführen, die zu dem/den leeren Stapel(n) gehören.

Jeder Umschlag steht für Bonusaktionen, die während der Belohnungsphase von den Spielern mit den meisten und zweitmeisten dort abgelegten Briefmarken durchgeführt werden können. Dies wird auf Seite 23 ausführlich beschrieben.

In der Belohnungsphase können Briefmarken neben die Umschläge auf die Ablage für benutzte Briefmarken gelegt werden. Wenn bei einer Korrespondenzaktion nicht genügend Briefmarken im Stapel des Tableaus sind, darf der aktive Spieler Briefmarken seiner Farbe aus dieser Ablage nehmen, bis er genug hat, um die Aktion durchzuführen.

## Exemplare versenden

Der aktive Spieler darf ein Exemplar an das Museum schicken, wenn das zugehörige Plättchen noch nicht in der Museumsauslage liegt.

Der Spieler darf ein Exemplar nur versenden, wenn er einen Forschungsmarker auf seinem Tableau hat. Er nimmt das passende Museumsplättchen, das beim Aufbau beiseite gelegt wurde, und legt es auf den Platz für dieses Exemplar in der Museumsauslage.

Wenn dies das erste Museumsplättchen in einer Reihe ist (außer der beim Aufbau ausgelegten), nimmt der Spieler die Münze neben der Reihe.

War es das letzte Museumsplättchen in einer Reihe, darf der aktive Spieler seinen Evolutionsmarker ein Feld weiter auf der Evolutionstheorie-Leiste bewegen.

Der aktive Spieler erhält Münzen und Evolutionsmarker-Fortschritte, die sich aus der Position des Exemplarmarkers im Museum ergeben. Er muss beim Legen des Museumsplättchens jedes Feld der Reihe und der Spalte berücksichtigen, denn jedes bringt Vorteile. Für jedes leere Feld erhält er 1 Münze, für jedes Feld, auf dem bereits ein Plättchen liegt, rückt er seinen Evolutionsmarker einmal vor. Das neu gelegte Plättchen bewirkt an diesem Punkt keine Bonusaktion.

Beachtet, dass man bis zu 2 Exemplare ausliefern kann, wenn man das Museum aufsucht - das erste ist kostenlos, das zweite kostet 3 Münzen. Die Spieler können mit den Münzen, die sie für das erste Exemplar erhalten haben, das zweite bezahlen.

*Beispiel: Durch das Liefern des grünen Reptilienexemplars an das Museum gewinnt der aktive Spieler 2 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste und 4 Münzen.*

## Museumsexemplar erforschen

Der aktive Spieler wählt ein Museumsplättchen, das bereits in der Museumsauslage des Spielbretts liegt.

Er darf nun einen Forschungsmarker auf das passende Exemplarsymbol auf seinem Tableau legen.

Beachtet, dass man bis zu 2 Exemplare erforschen kann, wenn man diese Aktion ausführt - das erste Exemplar ist kostenlos, das zweite kostet 3 Münzen.

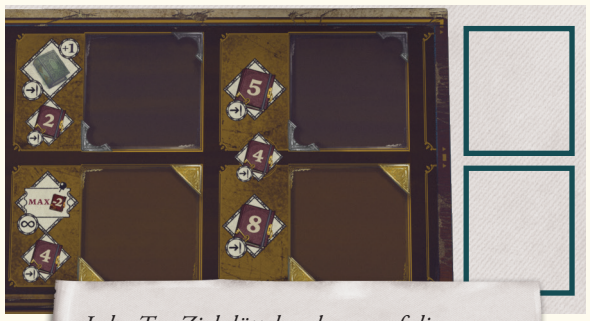
## Zugreihenfolge reservieren

Der aktive Spieler stellt seinen Arbeiter auf das äußerste linke freie Feld in der rechteckigen Lupe über der Zugreihenfolgeleiste.
Dann erhält er 2 Münzen aus dem Vorrat (3 im Zwei-Personen-Spiel) . Die Reihenfolge der Arbeiter an diesem Ort wirkt sich auf die Zugreihenfolge in der folgenden Runde aus, was auf Seite 22 ausführlich erklärt wird.

## Ziel erhalten

Der aktive Spieler darf ein verfügbares Zielplättchen aus der Zieleauslage des Spielbretts nehmen und es offen in seine Reserve neben seinem Tableau rechts von den Zielereihen legen. Man darf maximal 2 Zielplättchen in seine Reserve legen. Sie dürfen von der gleichen Sorte sein (silbern oder golden).

Befinden sich bereits 2 Zielplättchen in der Reserve eines Spielers, muss er das neue offen auf ein leeres Zielefeld des entsprechenden Typs (silbern oder golden) legen. Wenn das Feld mit einem Münzsymbol gekennzeichnet ist, müssen die Kosten bezahlt werden, um das Plättchen zu legen. Das Erreichen von Zielen und die damit verbundenen Belohnungen werden auf Seite 20 ausführlich beschrieben.



*Jeder Typ Zielplättchen kann auf diese beiden Reserveplätze rechts neben dem Tableau gelegt werden.*

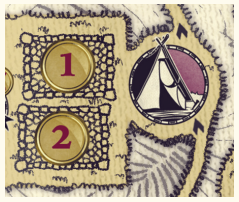
*Beide Reservefelder sind voll, also muss das neue Zielplättchen offen auf ein leeres Feld in der silbernen Reihe gelegt werden.*

# Sonderaktionen & Besatzungsaktionen

Auf Sonderaktionsplättchen und Besatzungskarten stehen zahlreiche Aktionssymbole. Viele stehen für Aktionen auf dem Spielbrett, die bereits erklärt wurden. Im Folgenden sind neue Aktionen aufgeführt, die auf diesen Plättchen und Karten erscheinen:

## Beliebiges Lager errichten

Der aktive Spieler darf ein Zelt auf einen beliebigen leeren Lagerplatz in einem Lager stellen und dafür bezahlen. Der Standort seiner Forscher oder seines Schiffes hat keinen Einfluss auf diese Aktion. Er darf dann alle Aktionen dieses Lagers und alle Aktionen auf seinem Tableau neben der Stelle, von wo das Zelt entfernt wurde, durchführen.




## Lieferung wiederholen

Der aktive Spieler führt die Aktion „Exemplar versenden“ mit einem Exemplar aus, das bereits an das Museum geschickt wurde.

Man braucht einen Forschungsmarker für das zugehörige Exemplar auf seinem Tableau. Diese Aktion wird so ausgeführt, als würde man das Museumsplättchen zum ersten Mal legen, einschließlich Zusatzbonus, wenn dieses Plättchen das letzte in der Reihe ist, das verschickt wird. War das gewählte Plättchen zuvor das erste in dieser Reihe, wird die Erstlieferungs-Bonusmünze nicht genommen, wenn diese Lieferung wiederholt wird.

## Ein Ziel automatisch erfüllen

Der aktive Spieler kann sofort ein beliebiges seiner Ziele erreichen. Er muss keine Anforderung des Ziels erfüllen und kann es verdeckt auf einen beliebigen offenen Zielort auf seinem Tableau legen. Alle Münzstrafen an diesem Ort müssen bezahlt werden.

Der Spieler erhält dann die zugehörige Zielaktion als Belohnung. Diese Belohnungen werden auf Seite 21 ausführlich erklärt.

## Spezielles Wachssiegel erhalten

Der aktive Spieler nimmt ein spezielles Wachssiegel (lila) aus dem Vorrat und legt es auf das äußerste linke leere Wachssiegel-Feld in einer der Arbeiterreihen auf seinem Tableau, ohne eine Münze zu bezahlen.

Dieses spezielle Wachssiegel agiert wie eine beliebige Farbe für die Siegel-Anforderungen der Arbeiterplatzierung.

## Vorläufiges Wissen erlangen

Der aktive Spieler erhält einen Vorläufiges-Wissen-Marker aus dem Vorrat. Diese Marker können zurück in den Vorrat gelegt werden, wenn man einen Arbeiter einsetzt, und gelten als Wachssiegel beliebiger Farbe, um die Wachssiegel-Anforderungen eines Ortes zu erfüllen.

## Vorläufiges Wissen umwandeln

Der aktive Spieler darf einen Vorläufiges-Wissen-Marker in den Vorrat zurücklegen, um 7 Münzen oder 7 Siegpunkte zu erhalten.

## Forscher platzieren

Der aktive Spieler kann einen seiner ungenutzten Forscher auf das Startfeld einer beliebigen Insel stellen, auf der er noch keinen Forscher hat.

## Gesperrte Aktion ausführen

Der aktive Spieler darf alle Aktionen ausführen, die mit einem gesperrten Ort ohne Linse-Plättchen verbunden sind. Er schaltet ihn nicht frei, platziert keinen Arbeiter und braucht die erforderlichen Wachssiegel nicht.

## Beliebiges Exemplar erforschen

Der aktive Spieler darf einen Forschungsmarker auf einen beliebigen leeren Exemplarplatz auf seinem Tableau legen.

## HMS Beagle einholen

Der Spieler bewegt sein Schiff dorthin, wo sich die HMS Beagle auf der Meeresstrecke befindet.

## Verteilte Korrespondenz

Der Spieler kann bis zu 4 Briefmarken auf beliebig viele Umschläge legen und diese frei verteilen.

## Besatzungskarte kopieren

Man erhält und nutzt sofort alle Aktionen, die auf einer nicht erhaltenen Besatzungskarte vor einem Spieler angegeben sind, einschließlich desjenigen, der die Besatzungskarte mit dieser Fähigkeit besitzt.

## Auszeichnungen

Erhält ein Arbeiter sein 4. Wachssiegel, bekommt er die silberne Auszeichnung, mit dem 6. erhält er die goldene. Jeder Tagebuchabschnitt bietet Auszeichnungsboni, die mit beiden Auszeichnungstypen verbunden sind und oben in einer Box angezeigt werden.

Wird ein Arbeiter mit Silber-Auszeichnung auf einen Tagebuchbereich gestellt, erhält der aktive Spieler den Bonus mit diesem Symbol.

**Extra Erkundung -** Fügt bis zu einem Schritt zur zugehörigen Erkundungsaktion hinzu.

**Extra Navigation** - Fügt bis zu einem Schritt zur zugehörigen Navigationsaktion hinzu.

**Extra Briefmarke** - Fügt bis zu einer Briefmarke bei dieser Korrespondenzaktion hinzu.

**Extra Wachssiegel** - Man erhält bis zu einem weiteren Wachssiegel bei dieser Akademie-Aktion. Schriftrollen- und/oder Münzstrafen auf dem Tableau müssen bezahlt werden.

**Münzen erhalten -** Erhaltet zwei Münzen aus dem Vorrat.

Wird ein Arbeiter mit Gold-Auszeichnung auf einen Tagebuchbereich gestellt, erhält der aktive Spieler die Boni dieses und des silbernen Symbols.

**Extra Halt** - Beim Erkunden oder Navigieren kann ein Forscher bzw. Schiff unterwegs anhalten und die angezeigte Aktion ausführen, ehe die Bewegung beendet wird. Man führt dann die letzte Aktion normal aus.

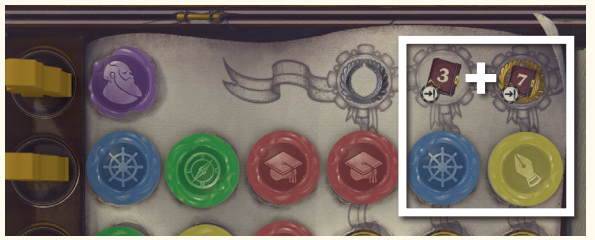
**Wachssiegelrabatt -** Man zahlt 1 Münze weniger für jede Akademie-Aktion. Dies kann auf die Kosten für die Siegelentnahme vom Brett oder das Platzieren des Siegels auf einem Tableau angewendet werden.

*Der blaue Spieler verwendet einen Arbeiter mit silberner und goldener Auszeichnung für eine Erkundungsaktion; daher kann sein Forscher für die goldene Auszeichnung zweimal anhalten. Zuerst erforscht er das Exemplar (2) und landet dann am Zielort (4), um 4 Siegpunkte zu erhalten.*

**Siegpunkte erhalten** - Man erhält sofort 3 Siegpunkte.

Es gibt Siegpunkte im Endspiel, wenn ein Arbeiter sein 5. und 6. Wachssiegel hat. Die Spieler erhalten die Siegpunkte oben in der Spalte für jeden Arbeiter mit Wachssiegel in dieser Spalte. Ein Arbeiter mit 5 Wachssiegeln erhält 3 Siegpunkte, ein Arbeiter mit 6 Wachssiegeln bekommt zusätzlich 7 Punkte, insgesamt also 10. Die Schlusswertung wird auf Seite 25 im Detail erklärt.

**Briefmarken aufteilen -** Mit dieser Korrespondenzaktion können Briefmarken auf mehrere Umschläge verteilt werden.



*Beispiel: Der gelbe Arbeiter, der sowohl die silberne als auch die goldene Auszeichnung hat, kann 2 Briefmarken für die Hauptaktion und 1 zusätzliche Briefmarke für die silberne Auszeichnung nutzen. Mit der goldenen Auszeichnung kann der Spieler die Briefmarken frei auf alle Umschläge verteilen.*

# Ziele & Besatzungskarten erfüllen

Alle Zielplättchen und Besatzungskarten haben bestimmte Erfüllungsbedingungen. Ihr könnt die Zielplättchen bzw. Besatzungskarten in eurem persönlichen Bereich jederzeit während eures Zuges in der Aktionsphase oder Belohnungsphase erfüllen.

## Ziele

Jedes Ziel hat gewisse Anforderungen, die man erfüllen muss, um das Ziel zu erreichen. **Beachtet, dass man nie etwas ausgeben muss, um ein Ziel zu erreichen; man muss nur alle Anforderungen erfüllen.**

Wird ein Ziel erreicht, legt man das Zielplättchen entweder verdeckt auf seinen Platz oder verschiebt es aus seinem Vorrat neben die Spielertafel und legt es verdeckt auf ein leeres Zielfeld gleicher Farbe (silber oder gold). Wenn das Plättchen aus der Reserve genommen wird und das gewählte Zielfeld mit einer Münze gekennzeichnet ist, sind die Kosten für das Erreichen des Ziels zu zahlen.

Wenn ein Ziel erreicht wird, erhält der Spieler die Belohnung, die zu dem Ort gehört, auf den es gelegt wurde (1). Beachtet, dass alle Siegpunktbelohnungen auf dem Tableau (2) erst am Ende des Spiels vergeben werden.

Erfüllt ein Spieler beide Ziele der rechts gelegenen silbernen und goldenen Orte, erhält er 4 zusätzliche Punkte bei der Schlusswertung. Eine detaillierte Erklärung dieser Zielaktionen findet ihr auf Seite 21.

## Zielanforderungen

Alle Symbole in den Zielanforderungen, die keine Nummer tragen, stehen für einzelne Anforderungen dieser Art.

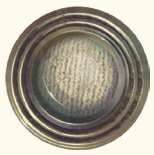
Der Spieler braucht die angegebene Anzahl leerer Briefmarkenstapel auf seinem Tableau.

Der Spieler muss mindestens die angegebene Anzahl Forschungsmarker auf Exemplare mit dem entsprechenden Exemplarsymbol auf seinem Tableau haben.

Der Spieler muss mindestens die angegebene Anzahl Forschungsmarker auf Exemplare der entsprechenden Form/Farbe auf sein Tableau gelegt haben.

Der Evolutionsmarker des Spielers muss auf oder hinter der angegebenen Position auf der Evolutionstheorie-Leiste stehen. Gemeint ist die Anzahl der Schritte auf der Leiste, nicht die Anzahl der Bücher, die dort erreicht wurden.

Der Spieler muss mindestens die angegebene Anzahl Zelte auf Lagerplätze gestellt haben.



Der Spieler muss mindestens die angegebene Anzahl Persönliche-Linse-Plättchen platziert haben, um Aktionen freizuschalten.

Das Schiff des Spielers muss sich auf der Meeresstrecke mindestens an der gleichen oder einer weiter entfernten Position befinden wie die HMS Beagle.

Der Spieler muss die angegebene Anzahl an gewöhnlichen Wachssiegeln der angegebenen Farben auf seinem Tableau haben. Sie müssen dort nicht in derselben Reihe liegen. Spezielle Wachssiegel (lila) und Vorläufiges-Wissen-Marker dürfen nicht verwendet werden, um die Wachssiegel-Anforderungen zu erfüllen.

## Zielaktionen

Wähle ein aufgestelltes Zelt in der Farbe des Spielers und führt die zugehörigen Aktionen aus, als ob ihr das Zelt gerade zum ersten Mal aufgestellt hättet. Bei dieser Reaktivierung werden keine Münzstrafen fällig.

Der Spieler zahlt keine Münzstrafe mehr, wenn er Wachssiegel aus einer beliebigen Schriftrollenreihe in der Akademie nimmt. Er muss aber immer noch für das Platzieren von Wachssiegeln auf seinem Tableau zahlen.

Der aktive Spieler legt einen Forschungsmarker auf ein beliebiges Exemplar auf seinem Tableau, das zu einem Exemplarmarker passt, der von einer Insel mit einem Forscher dieses Spielers stammt.

Bei der Wertung der Evolutionstheorie-Leiste addiert der Spieler 1 Buchmultiplikator zu der Anzahl der Buchmultiplikatoren, die er auf der Leiste erreicht hat. Dies geschieht vor der Wertung der Leiste.

Man erhält 5 Siegpunkte bei der Schlusswertung.

Wenn die Ziele über und unter diesem Symbol erreicht werden, erhält man bei der Schlusswertung 4 Siegpunkte.

Man erhält 8 Siegpunkte bei der Schlusswertung.

Der Spieler nimmt sich sofort ein spezielles Wachssiegel (lila) aus dem Vorrat und legt es auf das äußerste linke leere Wachssiegel-Feld in einer der Arbeiterreihen seines Tableaus. Für diese Platzierung muss er keine Münze bezahlen. Der Spieler darf seinen 5. Arbeiter von der Seite des Spielbretts auf dieses Feld setzen, um den Arbeiter freizuschalten.

Der Spieler darf diesen Arbeiter in der laufenden Runde einsetzen, wenn er dies in der Aktionsphase erreicht hat.

Der Spieler darf diesen Arbeiter für den Rest des Spiels verwenden. Wachssiegel können nicht neben diesen Arbeiter gelegt werden, aber Vorläufiges-Wissen-Marker können ausgegeben werden, um die Wachssiegel-Anforderungen zu erfüllen.

Die Platzierungsstrafe für den Besuch eines besetzten Tagebuchabschnitts wird für den Rest des Spiels um eins verringert.

Bei der Beagle-Ziel-Wertung wird jede Verzögerungsstrafe zwischen dem Schiff des Spielers und der HMS Beagle auf maximal 2 reduziert (d. h. die Strafe beträgt von nun an 1 oder 2 Siegpunkte). Weitere Informationen findest du im Abschnitt über die Beagle-Ziel-Wertung auf den Seiten 23-24.

## Besatzungskarten

Besatzungskarten haben Angaben in vier Bereichen:

1. Das gewöhnliche Wachssiegel, das beim Aufbau einem bestimmten Arbeiter zugewiesen wurde.

2. Erforderliche Mindestzahl an Wachssiegeln, die ein bestimmter Arbeiter erreichen muss, um die Aktion der Karte zu erfüllen.

3. Erfüllte Besatzungskartenaktion.

4. Nummer der Besatzungskarte als Referenz für die Regeln und den Aufbau.

Jede Besatzungskarte hat eine Liste von Wachssiegeln, die in der mittleren Reihe der Karte angezeigt wird. Um eine Besatzungskarte zu erfüllen, muss man einen Arbeiter mit mindestens den angegebenen Siegeln in seiner Wachssiegelreihe haben (Reihenfolge ist nicht zwingend). Einer Arbeiterreihe kann nur eine einzige Besatzungskarte zugewiesen werden. Beachtet, dass spezielle Wachssiegel (lila) für

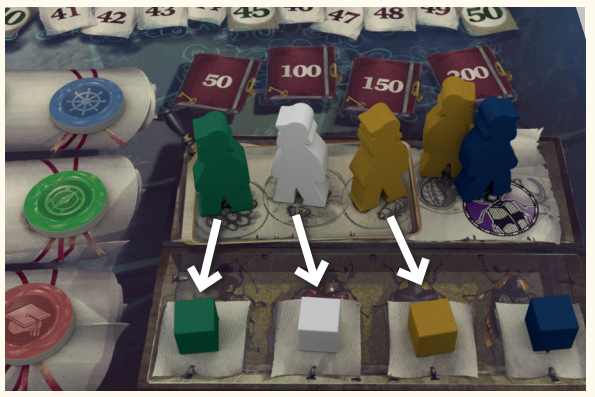
das Erfüllen von Besatzungskarten als beliebige Farbe gelten. **Vorläufiges-Wissen-Marker können jedoch nicht ausgegeben werden, um eine Besatzungskarte zu erfüllen.**

Während der Aktions- und Belohnungs=phasen könnt ihr eure Besatzungskarten erfüllen. Dazu führt ihr die Aktionen unten auf der Karte aus und dreht sie um, um zu zeigen, dass sie erfüllt wurde. Die Aktionen der Besatzungskarten werden auf Seite 18 ausführlich erklärt.

Nach dem Umdrehen legt man sie links neben sein Tableau, wobei der Pfeil auf den Arbeiter zeigt, mit dem man die Karte erfüllt hat. Sie ist nun mit diesem Arbeiter verbunden, er kann keine Besatzungskarten mehr erhalten.

## Phase Zugreihenfolge

Stehen Arbeiter auf dem Feld Zugreihenfolge, muss die Zugreihenfolgeleiste angepasst werden. Der Spieler, dessen Arbeiter am weitesten links steht, muss seinen Zugreihenfolgemarker auf Platz 1 der Leiste stellen. Befindet sich dort mehr als ein Arbeiter, verschiebt jeder Spieler seinen Marker, um die relative Position der platzierten Arbeiter anzupassen. Zugreihenfolgemarker bewegen sich nur im Verhältnis zu anderen, wenn ein Arbeiter platziert wird. Steht kein Arbeiter auf diesem Feld, wird die Zugreihenfolge nicht geändert.



# Belohnungsphase

Spieler erhalten Belohnungen für Korrespondenz-Mehrheiten und Beagle-Ziele. Sie werden gemäß der aktuellen Zugreihenfolge vergeben.

## Korrespondenz-Mehrheiten

Drei Umschläge bieten den Spielern mit den meisten und zweitmeisten Briefmarken auf jedem Umschlag Vorteile. Diese Mehrheiten werden vom obersten zum untersten Umschlag ermittelt.

Der Spieler mit den meisten Briefmarken auf einem Umschlag darf nun als Belohnung alle Aktionen durchführen, die im ersten Abschnitt des zugehörigen Korrespondenzplättchens angegeben sind. Bei Gleichstand dürfen alle beteiligten Spieler diese Aktionen in der aktuellen Zugreihenfolge durchführen.

Der Spieler mit den zweitmeisten Briefmarken auf einem Umschlag darf nun als Belohnung alle Aktionen ausführen, die im zweiten Abschnitt des zugehörigen Korrespondenzplättchens angegeben sind. Bei Gleichstand dürfen alle beteiligten Spieler diese Aktionen in der aktuellen Zugreihenfolge durchführen. Beachtet, dass bei einem Gleichstand für den ersten Platz die Belohnung für den zweiten Platz trotzdem ausgeführt wird.

Dann müssen alle Spieler, die eine Aktion als Mehrheitsbelohnung durchgeführt haben, die Hälfte ihrer Briefmarken (aufgerundet) vom entsprechenden Umschlag nehmen und auf das Feld für benutzte Briefmarken auf dem Spielbrett legen.

*Nach dem Berechnen der Korrespondenz-Mehrheiten des ersten Umschlags haben sowohl der blaue als auch der gelbe Spieler die meisten Briefmarken. Sie erhalten beide die erste Belohnung von je 1 Vorläufiges-Wissens-Marker und 2 Münzen. Der grüne Spieler hat die zweitmeisten Briefmarken und erhält die zweite Belohnung von 2 Münzen. Alle Spieler werfen dann aufgerundet die Hälfte ihrer Briefmarken ab, (blau und gelb je 2 Briefmarken, grün 1 Briefmarke).*

## Beagle-Ziel-Plättchen werten

Das Beagle-Ziel-Plättchen direkt unter der Position der HMS Beagle auf der Meeresstrecke wird nun gewertet. Ihr erhaltet die angegebene Anzahl Siegpunkte jedes Mal, wenn ihr die Bedingung für das aktuelle Ziel erfüllt. Sie können durch Strafpunkte verringert werden, die von der relativen Position der Schiffe der Spieler zur HMS Beagle abhängen.

### Zielbedingungen

Erhaltet 4 Siegpunkte für jedes der angezeigten gewöhnlichen Wachssiegel auf dem persönlichen Tableau. Für spezielle Wachssiegel (lila) gibt es keine Punkte.

Erhaltet 6 Siegpunkte für jeden Forschungsmarker des angegebenen Exemplartyps auf dem persönlichen Tableau.

Erhaltet 5 Siegpunkte für jedes Persönliche-Linse-Plättchen der Spielerfarbe auf dem Spielbrett.

Erhaltet 8 Siegpunkte für jeden leeren Briefmarkenstapel auf dem persönlichen Tableau.

Erhaltet 4 Siegpunkte für jedes eigene Holzzelt auf dem Spielbrett.

Erhaltet 3 Siegpunkte für jedes erreichte Ziel.

Siegpunkte, die durch das Erreichen von Beagle-Zielen erzielt werden, werden durch die auf der nächsten Seite beschriebenen Verzögerungsstrafen beeinflusst.

## Verzögerungsstrafen

Befindet sich das Schiff eines Spielers hinter der HMS Beagle auf der Meeresstrecke, werden die Beagle-Zielpunkte des Spielers reduziert. Jeder Siegpunktabzug -4 zwischen dem Schiff des Spielers und der HMS Beagle verringert die gewonnenen Siegpunkte um den angegebenen Betrag. Diese Strafe bringt die Anzahl der Siegpunkte eines Beagle-Ziel-Plättchens nie unter Null.

Wenn alle Spieler das Beagle-Ziel-Plättchen erfüllt haben, verdeckt ihr das Plättchen.

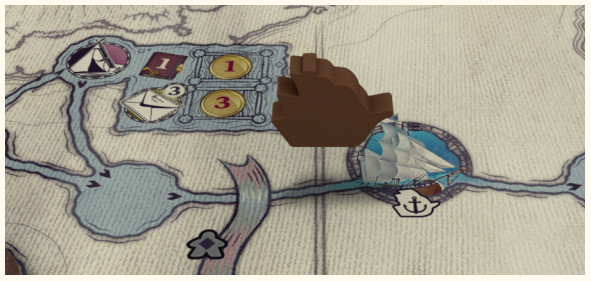
Als Referenz dient das nebenstehende Beispiel rechts.

*Der grüne Spieler besitzt 3 rote Wachssiegel und würde insgesamt 12 Siegpunkte erhalten, aber da das Schiff zwei Schwellen von der HMS Beagle entfernt ist, erhält der Spieler eine Gesamtstrafe von -7 Siegpunkten. Daher bekommt er insgesamt 5 Siegpunkte.*

## Aufräumphase

In der fünften Spielrunde wird die Aufräumphase übersprungen und ihr geht zur Schlusswertung über. Ansonsten sollte die Aufräumphase wie folgt durchgeführt werden:

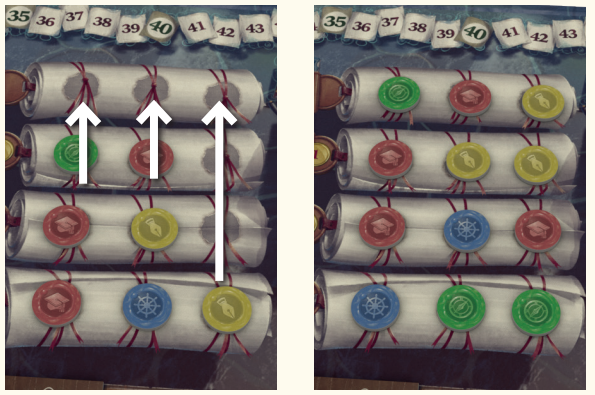
**1.** Zieht die HMS Beagle auf der Meeresstrecke zur nächsten Beagle-Zielposition.



**2.** Alle Spieler stellen ihre Arbeiter auf ihr Tableau zurück.

**3.** Entfernt alle übrigen Ziele vom Spielbrett und zieht 2 neue silberne und 2 neue goldene Ziele. Legt sie auf die entsprechenden Felder.

**4.** Entfernt alle Wachssiegel von der obersten Schriftrolle auf dem Spielbrett. Schiebt alle verbleibenden Siegel auf die obersten Positionen, bis keine leeren Wachssiegel-Felder mehr über einem Wachssiegel sind. Zieht dann neue Wachssiegel und füllt die Wachssiegel-Felder der Schriftrollen auf.



# Schlusswertung

Nach der fünften Runde geht ihr zur Schlusswertung über, bei der ihr alle Endspiel-Siegpunkte von eurem persönlichen Tableau, der Evolutionstheorie-Leiste sowie den übrig gebliebenen Münzen und Vorläufiges-Wissen-Markern erhaltet.

## Wertung persönliches Tableau

Für jedes erreichte Ziel erhält der Spieler Siegpunkte im Endspiel. Wenn ein Spieler das silberne und das goldene Ziel ganz rechts auf seinem persönlichen Tableau erreicht hat, erhält er auch die 4 Siegpunkte, die zwischen diesen beiden Orten angezeigt werden.

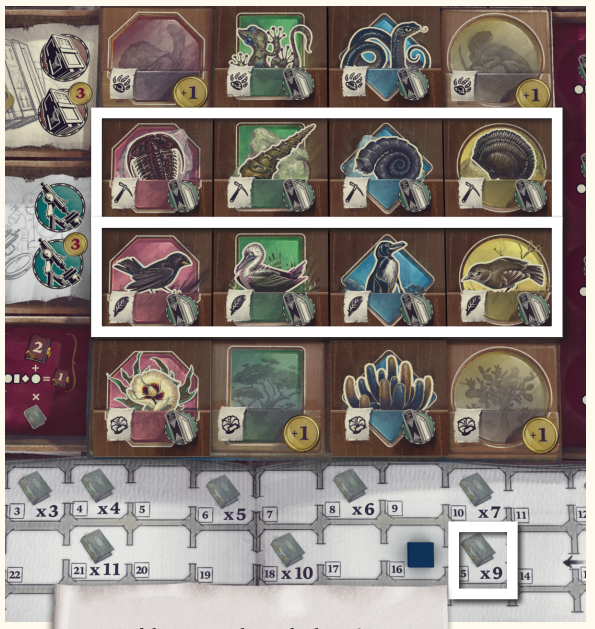
Für jeden Arbeiter mit 5 Wachssiegeln in der entsprechenden Reihe erhält der Spieler 3 Siegpunkte. Jeder Arbeiter mit 6 Wachssiegeln bringt weitere 7 Siegpunkte, sodass man insgesamt 10 Siegpunkte für die Wachssiegel jedes betreffenden Arbeiters erhält.

Wenn ein Spieler alle 5 Zelte auf Lagerplätze gestellt hat, erhält er 5 Siegpunkte.

## Wertung Evolutionstheorie-Leiste

Bevor die Spieler diesen Abschnitt bewerten können, muss der universelle Museumsmodifikator berechnet werden. Dieser Modifikator ist gleich 2 plus die Anzahl der Museumsreihen, in denen alle vier Plättchen auf dem Brett platziert sind.
Das Ergebnis ist der Museumsmodifikator. Jeder Spieler multipliziert diesen nun mit der Anzahl der Bücher, die er auf der Evolutionstheorie-Leiste erreicht oder bestanden hat. Die Spieler erhalten die resultierende Anzahl Siegpunkte.

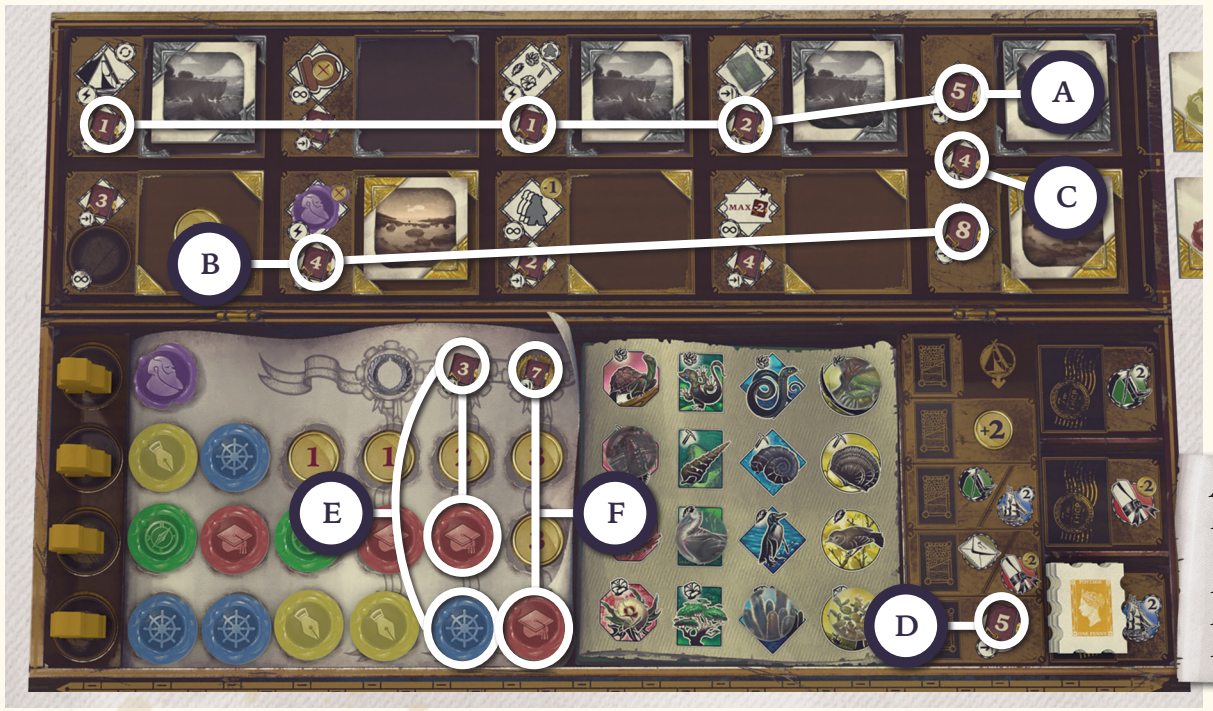
Beachtet bei der Wertung der Evolutionstheorie-Leiste: Wenn ein Spieler dieses Ziel erreicht hat, addiert er einen Buchmultiplikator zu der Anzahl erreichter Buchmultiplikatoren auf seiner Evolutionstheorie-Leiste.



*Der blaue Spieler erhält 36 Siegpunkte, indem er 4 Siegpunkte (2 Punkte + 1 zusätzlicher für jede abgeschlossene Reihe) mit 9 multipliziert (Buchmultiplikator auf der Evolutionstheorie-Leiste).*

## Münzen & Vorläufiges Wissen

Die Spieler erhalten 1 Siegpunkt für jedes vollständige Set von 5 Münzen, das sie übrig haben.
Die Spieler erhalten 1 Siegpunkt für jeden Vorläufiges-Wissen-Marker, den sie übrig haben.
Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der seinen Evolutionsmarker am weitesten auf der Evolutionstheorie-Leiste vorgerückt hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten verbliebenen Münzen.
Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.




***A** - 1 + 1 + 2 + 5 für die silbernen Ziele*
***B** - 4 + 8 für die goldenen Ziele*
***C** - 4 für das Erreichen beider Ziele der letzten Spalte*
***D** - 5 für die Verwendung des letzten Zelts*
***E** - 3 + 3 für die Arbeiter mit 5 Wachssiegeln*
***F** - 7 für den Arbeiter mit 6 Wachssiegeln*

# Darwin's Journey Solo-Regeln

Darwin's Journey kann solo gespielt werden, wobei der Spieler gegen einen künstlichen Gegner namens Alfred antritt.

## Aufbau

### Alfreds Schwierigkeitsgrad wählen

Jedes Spielertableau hat einen Alfred-Gegner auf seiner Rückseite. Es gibt mehrere mögliche Schwierigkeitsstufen für Alfred:

Weiß - Leicht


Blau - Mittel

Gelb - Fortgeschritten

Grün - Fortgeschritten

**A.** Wähle einen Schwierigkeitsgrad und lege das zugehörige Tableau in die Nähe.

**B.** Drehe die nicht gewählten Tableaus auf ihre Spielerseiten und wähle eins für dich aus.

**C.** Nimm alle Spielermaterialien deiner Farbe und von Alfreds Farbe und platziere sie neben den entsprechenden Tableaus.

### Hauptspielbrett

Richte das Hauptspielbrett wie für ein Zwei-Personen-Spiel ein, mit folgenden Änderungen:

**A.** In Schritt 2 des Basisspiel-Aufbaus mischst du nur 4 statt 6 Sonderaktionsplättchen und deckst sie auf. Lass die untere Reihe des Sonderaktionstagebuchs leer.

**B.** In Schritt 9 des Basisspiel-Aufbaus legst du, nachdem du die beiden Zielplättchenstapel gemischt hast, nur ein silbernes und ein goldenes Ziel offen auf das Spielbrett.

**C.** Überspringe Schritt #14 des Basisspiel-Aufbaus. Lege dafür den 2-Spieler-Zugreihenfolge-Aktionsmarker oben auf die Zugreihenfolgeleiste. Lege den Marker für Alfred auf die erste Position der Zugreihenfolgeleiste und deinen Marker auf die zweite Position.

### Aufbau Spieler

Richte den „Aufbau Spieler" wie im Basisspiel ein, ohne Änderungen.

### Besatzungskarten erhalten

**A.** Mische die Besatzungskarten, ziehe 5 Karten und lege sie offen vor dich.

**B.** Wähle 3 dieser Karten aus, die du behältst, lege die anderen 2 zurück in die Schachtel.

**C.** Nimm die passenden gewöhnlichen Wachssiegel, die auf deinen Besatzungskarten oben rechts abgebildet sind, aus dem Vorrat. Diese legst du auf die äußersten linken leeren Wachssiegel-Felder neben deinen Arbeitern, sodass alle Arbeiter ein Wachssiegel neben sich haben.

### Persönliche Anfangszielplättchen draften

Befolge die entsprechenden Anweisungen für ein Zwei-Spieler-Spiel mit folgenden Änderungen:

In Schritt #4 wählst du eines der verfügbaren Paare aus und legst die Plättchen rechts neben deinem Tableau neben die Zielreihen. Nimm das andere Paar aus dem Spiel.

### Aufbau Alfred

Befolge die standardmäßigen 'Aufbau Spieler' Anweisungen mit folgenden Änderungen:

1. Achte bei Schritt #1 darauf, dass das Tableau die Seite von Alfred zeigt. Lege das Tableau von Alfred direkt über dein eigenes.
2. Nimm die 2 Alfred-Bonusleiste-Karten in Alfreds Farbe. Lege sie zufällig über die beiden angegebenen Felder auf Alfreds Leiste am oberen Rand seines Tableaus.
3. In Schritt #2 legst du 4 von Alfreds Arbeitern auf die Felder A, B, C und D auf seinem Tableau. Lege seinen 5. Arbeiter auf das äußerste linke Feld der Bonusleiste oben auf seinem Tableau.
4. Überspringe Schritt #5 und lege eine Münze auf die angegebene Stelle auf Alfreds Münzleiste unten auf seinem Tableau.
5. Überspringe Schritt #6, mische dafür die 8 Alfred-Aktionskarten und lege sie verdeckt als Stapel unterhalb deines Tableaus.

1
2
3
3
4
5

# Allgemeiner Ablauf

## Zugreihenfolge

Das Spiel wird so gespielt, als gäbe es 2 Spieler, die Platzierungsstrafe beträgt also 3 Münzen.

In jeder Runde ist Alfred immer zuerst an der Reihe. Er und der Spieler sind abwechselnd am Zug, bis alle Arbeiter ausgespielt wurden.

Das Aktionsfeld der Zugreihenfolge wurde durch den 2-Spieler-Rundenfolge-Aktionsmarker ersetzt, der den Effekt dieser Aktion verändert. Wenn der aktive Spieler dort einen Arbeiter platziert, erhält er 3 statt 2 Münzen. Im Solospiel hat diese Aktion keine weiteren Folgen, da Alfred in jeder Runde immer als Erster einen Arbeiter platziert.

## Alfreds Ablauf

## Alfreds Tableau-Leisten

Alfreds Brett hat zwei Leisten, eine Bonusleiste oben und eine Münzleiste unten.

### Bonusleiste

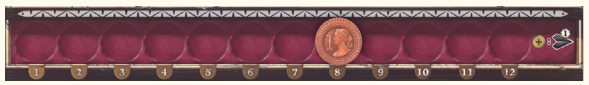
Immer wenn die Aktion ausgelöst wird, rückt der Arbeiter auf Alfreds Leiste um die auf dem Symbol angegebene Anzahl von Feldern nach rechts. Alfred erhält jedes Mal die angegebenen Siegpunkte, wenn der Arbeiter auf dem äußersten rechten Feld der Leiste landet oder darüber hinausgeht.

Beim Überschreiten des äußersten rechten Feldes der Leiste landet der Bonusarbeiter auf dem äußersten linken Feld der Leiste, die Leiste ist also eine Schleife.

Überschreitet der Bonusarbeiter das 5. oder 10. Feld der Bonusleiste oder landet er darauf, führt Alfred die Aktion auf der Bonusleiste-Karte aus, die über diesem Feld liegt, entsprechend der aktuellen Rundenzahl.

Wenn mit einer Bewegung sowohl das 5. als auch das 10. Feld überquert oder erreicht werden, führt man die beiden damit verbundenen Aktionen in der Reihenfolge aus, in der sie überquert wurden.

### Münzleiste



Alfreds Münzen werden mit Hilfe der Münzleiste nachverfolgt. Wenn Alfred Münzen ausgibt, bewegt sich die Münze auf der Leiste um ebenso viele Felder nach links. Wenn Alfred Münzen erhält, bewegt sich die Münze entsprechend nach rechts. Alfred kann maximal 12 Münzen haben; jede darüber hinausgehende Münze verschiebt Alfreds Arbeiter um ein Feld auf der Bonusleiste. Wenn Alfred seine letzte Münze ausgibt, legst du sie außerhalb der Leiste ab um anzuzeigen, dass der Wert 0 ist.

## Alfred Zugstruktur

Das Solospiel gegen Alfred ist ähnlich wie ein Standardspiel mit zwei Spielern. In jedem Zug schickt Alfred einen Arbeiter auf einen Ort auf dem Spielbrett oder auf das Ruhefeld auf seinem Tableau.

### Schritt 1: Alfred-Aktionkarte ziehen

Wenn vor dem Ziehen einer Karte auf beiden Alfred-Aktionskarten das Symbol für eine Versenden-Aktion zu sehen ist, mischst du alle Alfred-Aktionskarten neu (egal wo sie sind), um einen neuen Stapel zu bilden.

Ziehe die oberste Karte von Alfreds Aktionskartenstapel und lege sie offen unter dein Tableau.

Alle Karten, die von Alfreds Aktionskartenstapel gezogen werden, müssen nebeneinander ausgelegt werden.

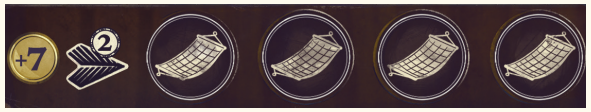
### Schritt 2: Eine Aktion ausführen

Auf jeder Aktionskarte von Alfred sind zwei oder drei Aktionsmöglichkeiten abgebildet. Alfred führt nur eine Aktion pro Zug aus und versucht immer, die oberste Option zuerst auszuführen. Wenn es für Alfred keine erlaubte Möglichkeit gibt, diese Aktion auszuführen, versucht er es mit der nächsten. Die unterste Option auf jeder Alfred-Aktionskarte ist eine Ruheaktion , die immer erlaubt ist.

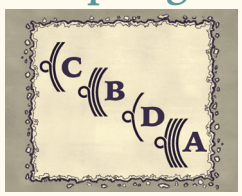
Für alle nicht-ruhenden Aktionsmöglichkeiten von Alfred, die erfolgreich ausgeführt werden, legt man einen von Alfreds Arbeitern auf ein Aktionsfeld des Spielbretts. Wenn in den folgenden Regeln nicht anders angegeben, führt Alfred diese Aktionen nach den Standardregeln für Spieler aus.
**Alfreds Arbeiter erhalten keine Auszeichnungen und können daher die auf dem Brett angezeigten Auszeichnungseffekte nicht nutzen.**

## Ruheaktion

Lege den untersten verfügbaren Arbeiter auf einen beliebigen freien Hängemattenplatz im Ruheaktionsbereich von Alfreds Spielbrett. Alfred erhält dann 7 Münzen und bewegt den Arbeiter auf der Bonusleiste zwei Felder nach rechts.




## Haupttagebuch-Aktion




Die Haupttagebuch-Aktion zeigt eine Liste mit vier absteigenden Buchstaben, die Alfreds Arbeitern entsprechen. Diese Liste legt die Prioritätsreihenfolge für die Auswahl des Arbeiters fest, der für diese Aktion verwendet werden soll, wobei der Buchstabe ganz links die höchste Priorität hat. Alfred wird versuchen, den Arbeiter mit der höchsten Priorität zu platzieren, der auf seinem Tableau verfügbar ist. Wenn es keine gültige Möglichkeit gibt, diesen auf ein Haupttagebuch zu setzen, verwendet Alfred den nächsten Arbeiter in der Prioritätsreihenfolge. Wenn kein Arbeiter legal platziert werden kann, kann diese Aktion nicht durchgeführt werden und Alfred versucht stattdessen die nächste Aktionsoption auf der Aktionskarte.

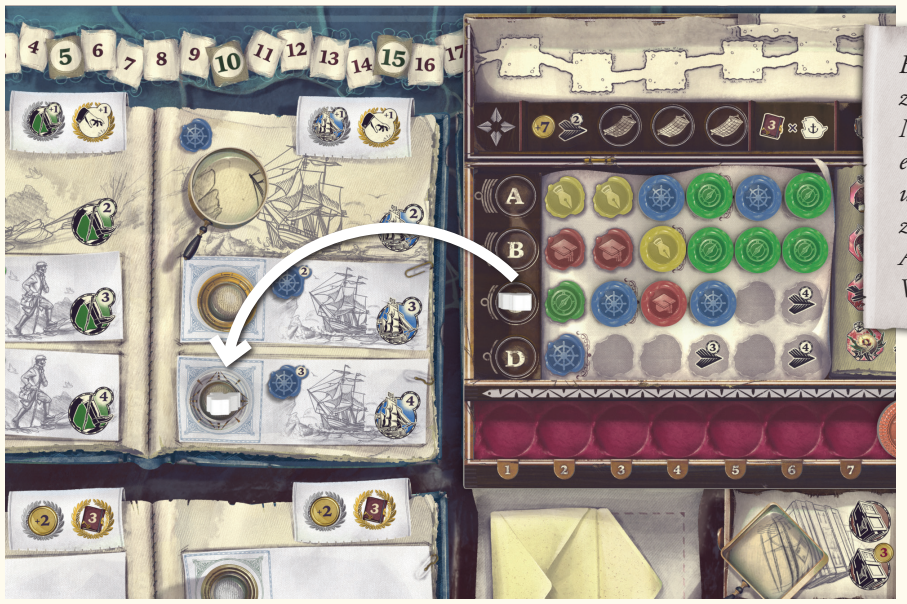
Denke daran, dass die Haupttagebücher als Tagebuchabschnitte oben links und oben mittig auf dem Spielbrett definiert sind. Sie enthalten die Aktionen Erkundung, Navigation, Korrespondenz und Akademie.

Jedes Haupttagebuchfeld hat Wachssiegel-Farbanforderungen, die Alfreds ausgewählter Arbeiter erfüllen muss. Alfred muss 3 Münzen bezahlen, um einen Arbeiter auf ein besetztes Tagebuchfeld zu stellen. Wenn Alfred nicht zahlen kann, darf er den Arbeiter nicht in diesem Tagebuchabschnitt platzieren.

### Stärkster Platzierungsort

Alfred wird immer versuchen, den Arbeiter auf den stärksten Ort zu legen, der möglich ist. Der stärkste Ort basiert auf den eigenen Wachssiegeln, den freigeschalteten Orten auf dem Spielbrett, den bereits platzierten Arbeitern und den verfügbaren Münzen. Der stärkste Platz ist der unterste freigeschaltete, leere Ort für einen Arbeiter (1 ist stärker als 2, 2 ist stärker als 3), für den Alfred mindestens ein Wachssiegel besitzt, das den Anforderungen des Ortes entspricht.

Wenn Alfred nicht genug Wachssiegel hat, um die Anforderungen des stärksten Ortes zu erfüllen, kann er 3 Münzen ausgeben, um Vorläufiges Wissen hinzuzufügen. Alfred muss so viele Vorläufiges-Wissen-Marker kaufen, wie er sich leisten kann, bis er die Wachssiegel-Anforderungen des stärksten Ortes erreicht.
Wenn Alfred nicht genug Geld hat, um die Anforderungen des Ortes mit Vorläufiges-Wissen-Markern zu erfüllen, werden keine Münzen ausgegeben und Alfred wählt den nächststärkeren Ort aus.




*Beispiel: Der Arbeiter geht zum stärksten verfügbaren Navigationsort, indem er 3 Münzen bezahlt, um vorläufiges Wissen zu erlangen, das die Anforderung von 3 blauen Wachssiegeln erfüllt.*

### Priorität Kosten

Sind mehrere gleich starke Orte verfügbar, geht Alfreds Arbeiter zu dem Ort, an dem er weniger Münzen für Vorläufiges Wissen ausgeben muss.

*Beispiel: Die beiden verfügbaren Orte für Erkundung und Navigation sind gleich stark; daher führt der Arbeiter die Aktion Navigation kostenlos durch, anstatt die Aktion Erkundung durchzuführen, für die ein Vorläufiges-Wissen-Marker für 3 Münzen erforderlich wäre.*

### Priorität Farbe

Sind mehrere Orte mit gleicher Stärke und gleichen Anforderungen/Kosten vorhanden, geht Alfreds Arbeiter zu dem Ort, der dem am weitesten links liegenden Wachssiegel des Arbeiters entspricht.

*Beispiel: Sowohl der unterste Navigations- als auch der unterste Forscher-Ort sind gesperrt oder besetzt, und sowohl der mittlere Navigations- als auch der mittlere Forscher-Ort sind besetzt; daher geht der Arbeiter zum obersten Ort. Da diese beiden Orte die gleichen Anforderungen/Kosten haben, geht Alfreds Arbeiter zur grünen Erkundungsaktion, da das Wachssiegel des Arbeiters ganz links ebenfalls grün ist.*

**Sobald eine zulässige Platzierung erfolgt ist, werden alle damit verbundenen Aktionen von Alfred so ausgeführt, wie in den Mehrspieler-Regeln beschrieben, mit den folgenden Unterschieden:**

### Ziel erhalten

Aktiviert Alfred diese Aktion, wirft er, wenn möglich, ein Ziel vom Spielbrett ab. Gibt es mehrere Ziele, wird das goldene Ziel abgeworfen.

Alfred bewegt dann den Bonusarbeiter auf der Bonusleiste. Er bewegt sich immer, auch wenn kein Ziel abgeworfen wurde.

### Vorläufiges-Wissen-Marker erhalten

Alfred nimmt keine Vorläufiges-Wissen-Marker aus dem Vorrat. Stattdessen erhält er 3 Münzen für jedes Plättchen, das er sonst erhalten hätte.

### Akademie

Jede Reihe von Alfreds Arbeitern hat eine Klammer zwischen zwei Wachssiegel-Feldern. Wenn Alfred die Aktion „Akademie“ ausführt, um ein neues Siegel zu nehmen, legt er es in die oberste Arbeiterreihe mit mindestens einem leeren Wachssiegel-Feld links von der Klammer. Gibt es keine solche leeren Felder, legt Alfred das Siegel in die oberste Arbeiterreihe mit mindestens einem leeren Wachssiegel-Feld rechts von seiner Klammer.

Alfred nimmt immer ein Wachssiegel von der günstigsten Akademie-Schriftrolle (es sei denn, die Aktion gibt an, dass keine Münzen ausgegeben werden, wie unten beschrieben). **Alfred legt nie ein 4. Wachssiegel der gleichen Farbe in eine Reihe. Wenn er sich die Schriftrolle nicht leisten kann, um eine andere Farbe zu erhalten, oder wenn keine andere Farbe verfügbar ist, kann diese Aktion nicht durchgeführt werden. Er versucht stattdessen die nächste Aktionsoption auf der Aktionskarte.**

Falls mehrere Wachssiegel zur Auswahl stehen:

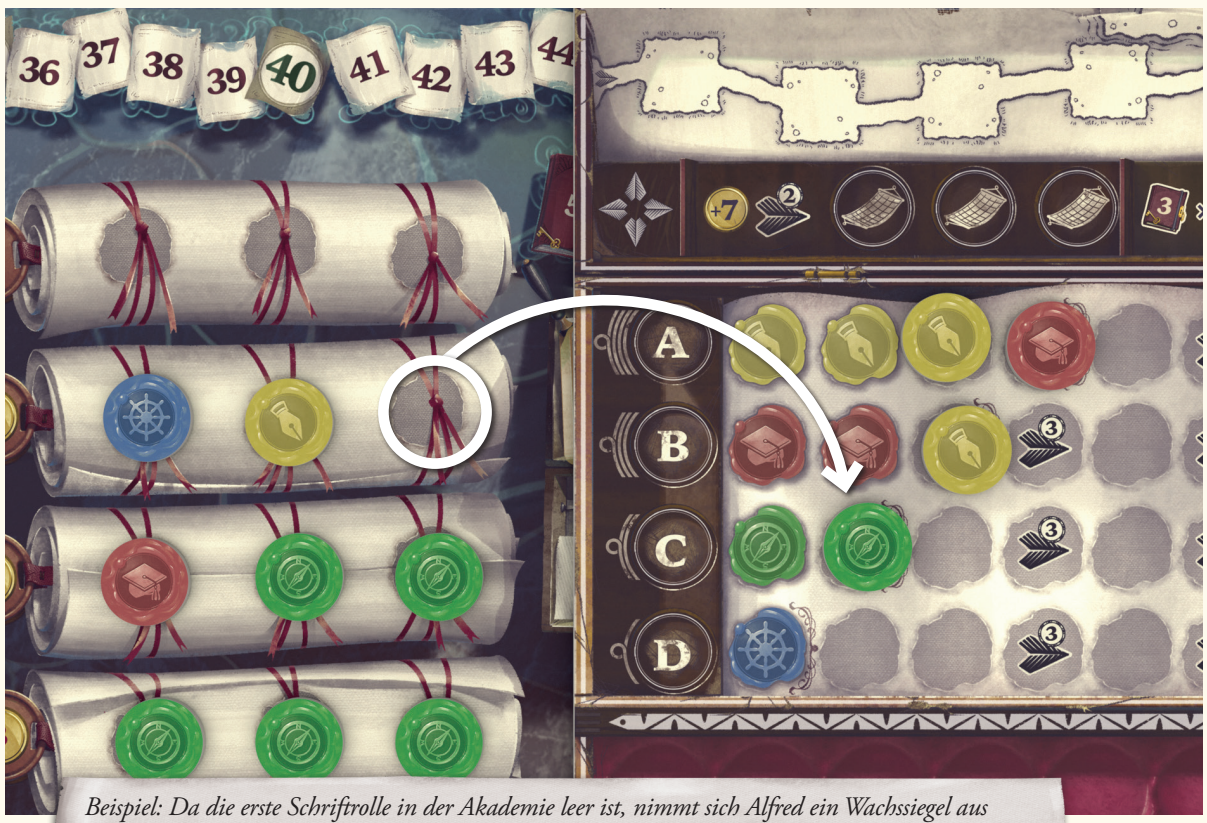
1. Alfred nimmt sich das Wachssiegel passend zur Farbe des linken Siegels des ausgewählten Arbeiters, es sei denn, dieser Arbeiter hat bereits drei Wachssiegel dieser Farbe.
2. Andernfalls nimmt Alfred das am weitesten links liegende Wachssiegel. Wenn alle Siegel in der günstigsten Schriftrolle das vierte Wachssiegel einer Farbe für den ausgewählten Arbeiter wären, nimmt Alfred das aus der nächsten Schriftrolle, wobei die gleichen Regeln gelten.

Alfred muss die Münzen zahlen, die auf der Akademie-Schriftrolle stehen, aus der er das Wachssiegel entnommen hat.
**Wenn das gewählte Wachssiegel auf eine Aktion gelegt wird, wird diese sofort ausgeführt.**

Hinweis: Wenn diese Aktion anzeigt, dass keine Münzen fällig sind, versucht Alfred, ein Wachssiegel in der Grundfarbe des ausgewählten Arbeiters (ganz links) von einer beliebigen Akademie-Schriftrolle zu nehmen, es sei denn, er hat bereits drei Wachssiegel in dieser Farbe. Andernfalls nimmt er das oberste linke Wachssiegel aus der Akademie.

*Beispiel: Alfred nimmt das gelbe Wachssiegel aus der Akademie, da es mit der linken Farbe der ausgewählten Arbeiterreihe übereinstimmt und es weniger als drei gelbe Wachssiegel in dieser Reihe gibt.*

*Beispiel: Alfred nimmt das rote Wachssiegel, da die Arbeiterreihe „A“ bereits 3 gelbe Wachssiegel hat und das rote Wachssiegel das äußerste linke Siegel der ersten Akademie-Schriftrolle ist.*




*Beispiel: Da die erste Schriftrolle in der Akademie leer ist, nimmt sich Alfred ein Wachssiegel aus der zweiten Schriftrolle. Da alle Wachssiegelplätze links von den beiden Klammern in den oberen zwei Arbeiterreihen besetzt sind, nimmt Alfred das grüne Wachssiegel, da es der Farbpriorität der Arbeiterreihe „C“ entspricht.*

## Korrespondenz

Alfred nimmt immer Briefmarken vom obersten verfügbaren Stapel auf seinem Tableau. Diese werden mit folgender Priorität auf einem Brief auf dem Spielbrett platziert:

1. Der oberste Umschlag, mit dem Alfred dem Spieler durch das Platzieren der Briefmarken die Briefmarkenmehrheit wegnimmt.

*Beispiel: Alfred führt eine Korrespondenzaktion durch und legt 3 Briefmarken zum zweiten Umschlag, um dem Spieler die Mehrheit zu stehlen.*

2. Ansonsten der oberste Umschlag, der derzeit keine Briefmarken von Alfred hat.

3. Haben alle drei Umschläge Briefmarken von Alfred, werden die neuen auf jenen Umschlag gelegt, der die wenigsten von ihm hat. Wenn es mehrere Optionen gibt, wird die oberste ausgewählt.

*Beispiel: Alfred führt eine Korrespondenzaktion durch und legt zwei Briefmarken aus. Da er bereits die Mehrheit beim zweiten Umschlag hat, legt er sie in den obersten Umschlag, bei dem sich noch keine Briefmarken befinden.*

Entfernt Alfred die letzte Briefmarke von einem Stapel, neben dem ein Symbol steht, wird der Effekt dieses Symbols aktiv. Dieser kann Alfred zusätzliche Aktionen verschaffen oder einen Effekt, der mit bestimmten Spielerzielboni verbunden ist. Diese stehen auf Seite 21.

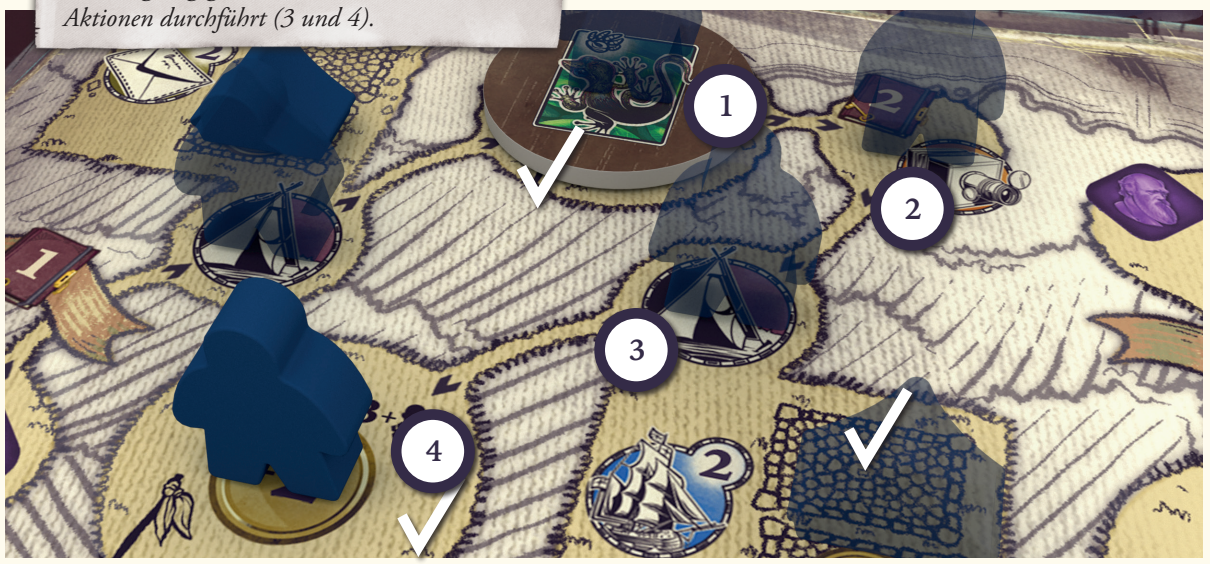
## Navigation

Alfreds Schiff bewegt sich über die gesamte Strecke, die auf dem Symbol für die Navigationsaktion angegeben ist. Gibt es mehrere Optionen für den Weg, nimmt das Schiff den längsten. Alfreds Schiff wählt also immer den längsten Weg entlang der Meeresstrecke.

*Beispiel: Alfred führt eine Navigationsaktion mit bis zu 2 Schritten durch. Er nimmt den längsten Weg und kann dann eine Lager-Aktion durchführen.*

Nach dem Vorrücken führt das Schiff jede Aktion aus, die es während des Vorrückens durchsegelt hat oder auf der es gelandet ist. Diese Aktionen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie durchfahren wurden. Wenn Alfreds Schiff ein silbernes Banner passiert, wird einer der Forscher auf das Startfeld der zugehörigen Insel gestellt, genau wie im Mehrspieler-Spiel.

*Beispiel: Alfred führt eine Forscher-Aktion mit vier Schritten durch, indem er den längsten Weg nimmt, alle Exemplare erforscht, denen er unterwegs begegnet (1), und die letzten beiden Aktionen durchführt (3 und 4).*



## Erkundung

Alfreds Forscher auf der äußersten rechten Insel bewegt sich entlang der gesamten Strecke, die auf dem Aktionssymbol für Erkundung angegeben ist. Befindet sich dieser Forscher bereits am Ende der Inselstrecke, bewegt Alfred stattdessen den Forscher auf der nächsten Insel nach links. Wenn der ausgewählte Forscher das Ende der Inselstrecke erreicht, geht die überschüssige Reichweite verloren. Wenn es mehrere Wege gibt, nimmt der Forscher den mit den meisten Feldern. Der Forscher wählt also immer den längstmöglichen Weg entlang der Inselstrecke.

Alfred erforscht alle Exemplare, die er unterwegs findet, und erhält die angegebenen Siegpunkte für jedes goldene Band, das sein Forscher passiert, sofern dies der erste Forscher ist, der jedes Band passiert.

Nach der Bewegung führt Alfred die letzten beiden Aktionen aus, über die sich sein Forscher bewegt hat oder auf denen er gelandet ist. Diese Aktionen werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie überquert wurden. Wenn eine dieser beiden Aktionen das Erforschen eines Exemplars beinhaltet, ignoriert Alfred diese Aktion und führt nur die andere aus, da er das Exemplar bereits erforscht hat.

### Ein Lager errichten

Alfred stellt das oberste Zelt von seinem Tableau auf den aktivierten Lagerplatz, sofern dort ein Platz für das Zelt vorhanden ist und er sich die angegebene Münzstrafe leisten kann. Wenn es mehrere verfügbare Plätze gibt, wählt Alfred den günstigsten. Wenn Alfred keine Zelte mehr hat oder die Münzstrafe nicht zahlen kann, wird diese Aktion ignoriert und kein Zelt aufgestellt.
**Alfred wird keine andere Aktion durchführen, um eine unberücksichtigte Lager-Aktion zu ersetzen.**
Nachdem er das Zelt aufgestellt hat, führt Alfred alle Aktionen aus, die mit diesem Lager verbunden sind. Wenn sich auf seinem Tableau rechts neben dem entnommenen Zelt Symbole befinden, werden diese jetzt wirksam. Sie können Alfred mit zusätzlichen Aktionen oder einem Effekt belohnen, der bestimmte Spieler-Zielboni liefert. Diese Belohnungen findest du auf Seite 21.

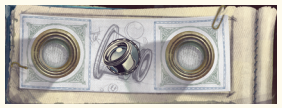
## Sonderaktionstagebuch

*Der Arbeiter wird auf das Sonderaktionsplättchen auf der linken Seite gesetzt. Alfred bewegt dann den Bonus-Arbeiter auf der Bonusleiste vorwärts bewegt.*

*Der Arbeiter wird auf das Sonderaktionsplättchen auf der rechten Seite gesetzt. Alfred bewegt dann den Bonus-Arbeiter auf der Bonusleiste weiter.*

Alfred stellt nur dann einen Arbeiter auf das Sonderaktionstagebuch, wenn sich keine anderen Arbeiter dort befinden. Befindet sich mindestens ein Arbeiter dort, versucht Alfred die nächste Aktionsmöglichkeit auf seiner Aktionskarte. Der unterste verfügbare Arbeiter wird auf den Platz oben links oder oben rechts im Sonderaktionstagebuch gesetzt. Die genaue Position wird durch die Aktion bestimmt, die den Arbeiter nach links oder rechts gehend zeigt. Alfred aktiviert diese Aktion an dieser Stelle nicht, und der Arbeiter braucht die Wachssiegel-Voraussetzungen für diese Platzierung nicht zu erfüllen. Stattdessen bewegt Alfred den Bonusarbeiter 4-mal auf der Bonusleiste.

## Aktion Kleines Tagebuch



Alfred stellt nur dann einen Arbeiter an einen Ort des Kleinen Tagebuchs, um eine Freischaltaktion durchzuführen, wenn sich dort keine anderen Arbeiter befinden. Wenn sich mindestens ein Arbeiter auf dem Kleinen Tagebuch befindet, versucht Alfred die nächste Aktionsoption auf der Aktionskarte.

Wenn Alfred einen Ort im Kleinen Tagebuch wählt, wird der unterste verfügbare Arbeiter auf eins der beiden Felder für „Linse freischalten“ gestellt.

Alfred legt dann eines seiner Linse-Plättchen auf ein gesperrtes Haupttagebuchfeld mit folgender Priorität:

1. Der oberste gesperrte Ort, der Wachssiegel-Anforderungen hat, die sein oberster Arbeiter erfüllen kann und wo Alfred in der Lage ist, alle damit verbundenen Münzstrafen zu zahlen. Der oberste Arbeiter muss für diese Wahl nicht verfügbar sein.

   **A.** Wenn es mehrere Möglichkeiten zum Freischalten gibt, legt Alfred das Linse-Plättchen auf den obersten gesperrten Platz, der als Voraussetzung die Prioritätsfarbe des obersten Arbeiters hat. Die Prioritätsfarbe wird auf Seite 30 definiert.

   **B.** Wenn keine der Optionen für den gesperrten Ort mit der Prioritätsfarbe des obersten Arbeiters übereinstimmt, wird das Linse-Plättchen auf den Ort gelegt, der die meisten der Wachssiegel des obersten Arbeiters nutzt.

   **C.** Wenn mehrere Orte die gleiche Anzahl von Siegeln des obersten Arbeiters benötigen, schaltet Alfred den Ort frei, der am weitesten links in der Reihe der Arbeiter liegt.

*Arbeiter A hat 2 blaue und 1 rotes Wachssiegel, die Priorität sollte sein, eine Navigationsaktion freizuschalten, aber da sie bereits freigeschaltet ist, wird Alfred eine Linse auf die Akademie-Aktion setzen. Wenn Arbeiter A auch ein grünes Wachssiegel hätte, würde die Linse trotzdem auf die Akademie-Aktion gesetzt werden, da das grüne Wachssiegel weiter rechts liegt als das rote.*

2. Wenn es keine gesperrten Orte mit Wachssiegel-Anforderungen gibt, für die Alfreds oberster Arbeiter mindestens ein passendes Siegel hat, geht Alfred in die nächste Arbeiterreihe und folgt wieder den Regeln aus Schritt #1. Wenn in der zweiten Arbeiterreihe keine passenden Orte gefunden werden, geht Alfred weiter nach unten und befolgt die Regeln aus Schritt #1.

*Arbeiter A hat 2 blaue und 1 gelbes Wachssiegel, die Priorität sollte sein, eine Navigationsaktion freizuschalten, und, falls diese bereits freigeschaltet ist, eine Korrespondenz-Aktion; aber da beide freigeschaltet sind, wird die Prioritätsfarbe des Arbeiters B berücksichtigt. Arbeiter B hat 2 grüne Wachssiegel, daher wird eine Linse auf die Aktion Erkundung gelegt.*

3. Wenn es keine gesperrten Orte mit Wachssiegeln gibt, für die einer von Alfreds Arbeitern mindestens ein passendes Siegel hat, schaltet Alfred den günstigsten Ort des Haupttagebuchs frei. Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, wird der am weitesten links liegende Ort auf dem Brett freigeschaltet.

Wenn Alfred die Münzstrafe für gesperrte Orte nicht bezahlen kann, versucht er die nächste Aktionsmöglichkeit auf seiner Aktionskarte.
Nachdem er das Linse-Plättchen gelegt hat, versucht Alfred, alle Aktionen an dem freigeschalteten Ort durchzuführen.
Alfred erhält 1 Münze, wenn der Spieler einen Arbeiter auf eines von Alfreds Linse-Plättchen stellt.

**Alfred schaltet keine Sonderaktionsorte frei.**

### Aktion Exemplare versenden

Alfred versendet bis zu zwei Exemplare nach den Regeln des Basisspiels, wobei die zweite Lieferung 3 Münzen kostet.
Denke daran, dass eine Spezies nur dann geliefert werden kann, wenn das zugehörige Museumsplättchen nicht im Museumsbereich des Spielbretts liegt.
Der unterste verfügbare Arbeiter wird auf die Museumsaktion auf dem Spielbrett gestellt.
Hat Alfred mehr als zwei gültige Exemplare, wird nach der folgenden Priorität ausgewählt, welche geschickt werden sollen:

1. Wenn sowohl Spieler als auch Alfred die gleichen gültigen Exemplare erforscht haben, schickt Alfred sie.

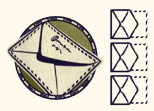
   **A.** Gibt es mehrere Möglichkeiten, schickt Alfred das gültige Exemplar, das die meisten Münzen einbringt.

   **B.** Gibt es immer noch mehrere Möglichkeiten, schickt Alfred die obersten links liegenden gültigen Exemplare an das Museum.

2. Wenn Alfred und der Spieler nicht die gleichen Exemplare erforscht haben, liefert Alfred das gültige Exemplar, das die meisten Münzen bringt. Gibt es mehrere Möglichkeiten, liefert Alfred das oberste links liegende gültige Exemplar an das Museum.

**Alfred erhält die Bonusmünzen oder Evolutionsmarker-Fortschritte aus dem Museum wie im Basisspiel beschrieben.**

### Vielfältige Korrespondenzaktion



Wenn Alfred diese Aktion ausführt, legt er eine Briefmarke auf jeden der drei Umschläge auf dem Spielbrett. Die Marken werden vom obersten verfügbaren Stapel auf seinem Tableau genommen.

### Aktion Forscher hinzufügen

Wenn Alfred diese Aktion ausführt, stellt er einen seiner Forscher auf das Startfeld einer neuen Inselstrecke. Wähle die äußerste linke Inselstrecke, auf der sich noch kein Forscher von Alfred befindet.

## Schritt 3: Ende des Zugs

Sobald Alfred alle Aktionen mit seinen Arbeitern durchgeführt hat, ist sein Zug zu Ende und der Spieler kann nun seinen Zug machen.

# Phase Zugreihenfolge

Diese Phase wird ignoriert, wenn du gegen Alfred spielst, weil er in jeder Runde immer als Erster an der Reihe ist.

# Belohnungsphase

Alfred und der Spieler werten die Korrespondenz-Umschläge auf die gleiche Weise, wie im Regelwerk für Mehrspieler auf Seite 23. Der Spieler wertet den Marker HMS Beagle wie im Basisspiel, aber Alfred ignoriert diesen Marker.

Stattdessen erhält Alfred Punkte in Höhe des Wertes auf seinem Tableau, multipliziert mit der aktuellen Rundenzahl.
Ziehe dann alle Verzögerungsstrafen zwischen seinem Schiff und der HMS Beagle von der multiplizierten Summe ab.

# Aufräumen

Führe die normale Aufräumphase durch, aber lege nur je ein neues silbernes und goldenes Ziel in den Bereich für Zielaktionen.
Schiebe die unteren Reihen der beiden Bonusleisten-Karten so unter Alfreds Tableau, dass die unterste sichtbare Reihe mit der nächsten Rundenzahl übereinstimmt.

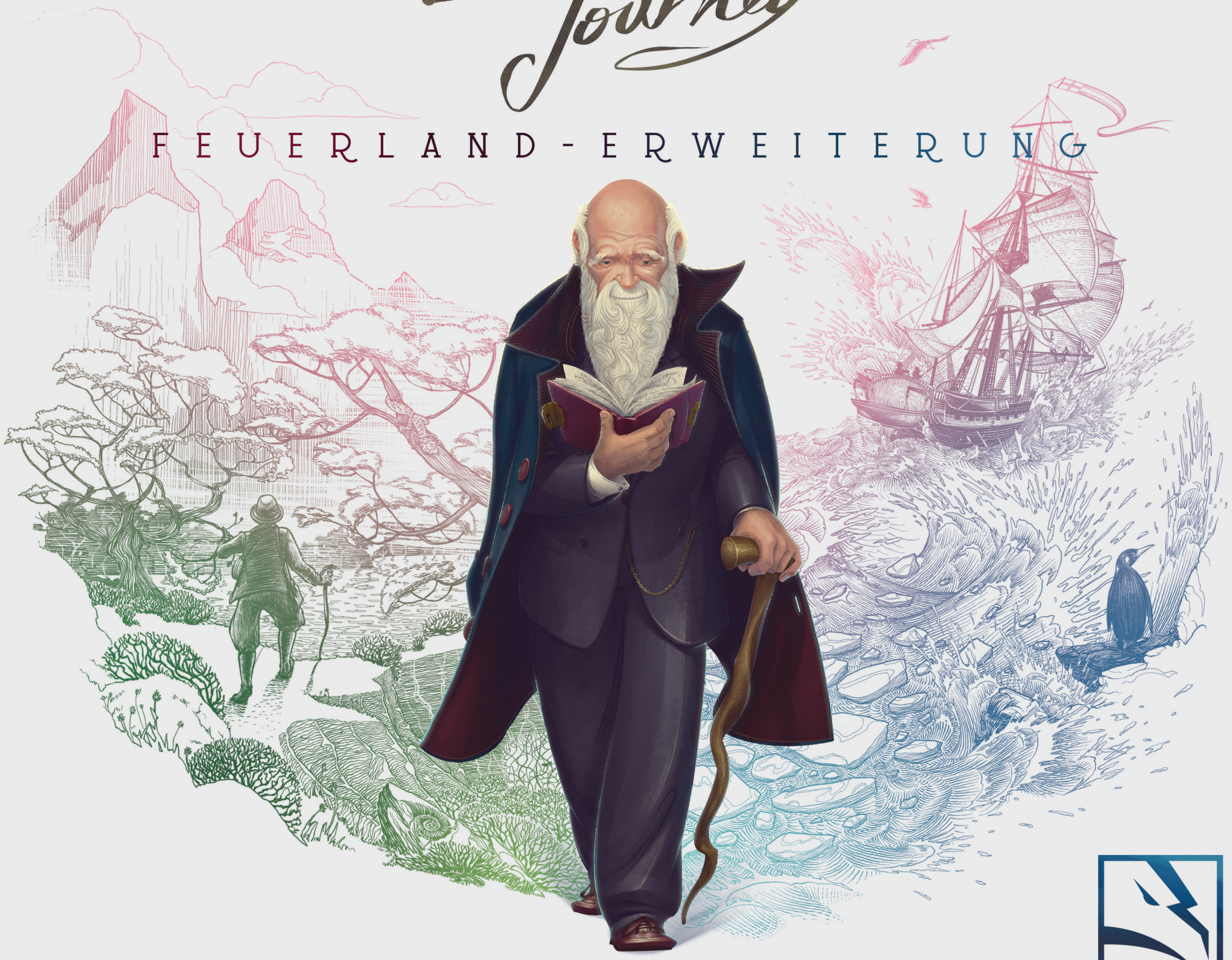
# Schlusswertung

Sowohl Spieler als auch Alfred erhalten Schlusswertungspunkte nach den Regeln für Mehrspieler.

Der Spieler gewinnt, wenn er eine höhere Endpunktzahl als Alfred hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, wenn sein Evolutionsmarker auf der Leiste weiter ist als der von Alfred.
Gibt es immer noch ein Unentschieden, gewinnt der Spieler, wenn er mehr Münzen übrig hat als Alfred.
Gibt es immer noch ein Unentschieden, gewinnt Alfred.

# Darwin's Journey

## FEUERLAND-ERWEITERUNG



THUNDERGRYPH GAMES

Im Rückblick auf unsere Erkundung Feuerlands verschwamm die Zeit, als wir die üppige Wildnis dieses Archipels entdeckten. Die Tage unseres neuen Abenteuers schienen unendlich lang, anstrengend und manchmal surreal, aber die Zeit glitt uns schneller durch die Finger, als uns bewusst war.

In der Feuerland-Erweiterung von Darwin's Journey verfolgen die Spieler Charles Darwins Expedition durch die Gebiete von Tierra del Fuego. Feuerland führt Zeitmanagement und eine spannende neue Landkarte ein. Die Spieler können Abenteuer erleben, um ertragreiche Belohnungen zu erhalten, aber sie müssen darauf achten, ihre begrenzte Zeit weise zu nutzen!

## KOMPONENTEN

12 Landabenteuer-Karten

10 Meeresabenteuer-Karten

12 Zielplättchen
(6 silbern, 6 golden)

8 Schiffe (2 je Spielerfarbe)

10 Meeresabenteuer-Marker

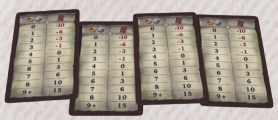
8 Zeitstrafe-Plättchen

4 Besatzungskarten

3 Beagle-Ziel-Plättchen

8 Forscher (2 je Spielerfarbe)

12 Landabenteuer-Marker


4 Abenteuer-Wertungs-
hilfekarten

4 Feuerland-Szenariokarten

9 Sonderaktionsplättchen

4 Würfel (1 je Spielerfarbe)

4 Zeitflucht-Marker

2 Korrespondenzplättchen

8 Zeit-Wachssiegel

6 Aussichtspunkt-Plättchen

# Standard-Aufbau

**1A.** Legt das Hauptspielbrett mit der Feuerland-Seite (die mit der Zeittafel) nach oben auf den Tisch.

**1B.** **4-Spieler:** Legt 1 Lesezeichen-Plättchen in die Mitte der 3 Tagebücher auf dem Hauptspielbrett.

**2.** Mischt die Besatzungskarten, Zielplättchen, Beagle-Ziel-Plättchen, Korrespondenzplättchen, Sonderaktionsplättchen und Zeit-Wachssiegel mit den Sets des Basisspiels. Die Rückseiten aller Komponenten sollten übereinstimmen.

> **Hinweis:** Zeit-Wachssiegel sind vorne lila und hinten schwarz, um das Sortieren zu erleichtern.

**3.** Baut so auf wie im Basisspiel.

> **Hinweis:** Wenn ihr mit einer Szenariokarte spielt, zeigt sie bestimmte Komponenten an, die ihr hinzufügen müsst, anstatt sie beim Aufbau zufällig auszuwählen. Die Szenariokarten werden auf Seite 6 erklärt.

**4.** Legt 1 Landabenteuer-Marker auf jedes passende goldene Band-Symbol der Landstrecken unten auf dem Spielbrett. Deckt die Felder mit Spielerzahlsymbol nur ab, wenn ihr mit der angegebenen Spielerzahl oder mehr spielt.

5. Legt 1 Meeresabenteuer-Marker auf jedes passende goldene Band-Symbol der Meeresstrecken unten auf dem dem Spielbrett. Deckt die Felder mit Spielerzahlsymbol nur ab, wenn ihr mit der angegebenen Spielerzahl oder mehr spielt.

6. Mischt die Aussichtspunkt-Plättchen. Legt jeweils 1 Plättchen verdeckt auf die passenden Orte am Ende der Land- und Meeresstrecken. Sind alle platziert, dreht sie um und legt sie offen aus.

7. Mischt die Zeitstrafe-Plättchen und legt 3 davon zufällig offen auf die Taschenuhr-Symbole auf der Zeittafel. Legt die nicht verwendeten Zeitstrafe-Plättchen zurück in die Schachtel - sie werden für den Rest des Spiels nicht gebraucht.

8. Legt 1 Würfel (ab jetzt: Zeittafel-Marker) jeder Spielerfarbe auf das Feld 0 der Zeittafel.

9. Mischt die Land- und Meeresabenteuer-Kartenstapel separat und legt sie verdeckt neben das Hauptspielbrett.

10. Jeder Spieler legt 1 Abenteuer-Wertungshilfekarte neben sein persönliches Tableau.

11. Jeder Spieler stellt seine zusätzlichen Schiffe und Forscher neben sein Tableau. Jeder hat nun insgesamt 4 Forscher und 2 Schiffe.

# Szenario-Aufbau

## Übersicht

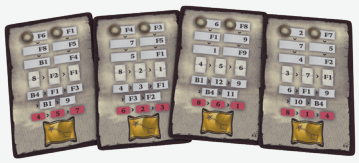
Jede Szenariokarte bietet euch ein maßgeschneidertes Spielerlebnis. Anstatt die Komponenten während des Aufbaus zufällig auszuwählen, verwendet ihr speziell zusammengestellte Sets, die das Erlebnis in eine bestimmte Richtung lenken.

## Szenariobeschreibungen

Verwendet die Referenzkennung unten RECHTS auf jeder Karte, um zu erfahren, wie das jeweilige Szenario das Spiel beeinflusst:
**F1:** Konzentriert sich darauf, euch Möglichkeiten zu geben, Zeit zu gewinnen und zu verbrauchen.
**F2:** Erkundung und Navigation stehen im Vordergrund, aber auch die Verwaltung des hohen Zeitaufwands wird zur Priorität.
**F3:** Die Wertungsmaximierung der Beagle-Ziel-Plättchen wird zur Priorität, was euch in verschiedene interessante Richtungen lenkt.
**F4:** Experten-Szenario, bei dem Korrespondenz und Sonderaktionen euch wenig helfen und Münzen schwer zu finden sind.

## Aufbau

Nur Feuerland-Szenariokarten dürfen verwendet werden, sie haben ein goldenes Bannersymbol. Ihr könnt die Szenariokarte auswählen, die zum gewünschten Spielerlebnis passt, oder zufällig eine wählen. Beim Aufbau des Basisspiels verteilt ihr bestimmte Komponenten, anstatt sie zufällig auszuwählen. Verwendet die Referenznummer auf der Szenariokarte, um die jeweiligen Sonderaktionsplättchen, Korrespondenzplättchen, Beagle-Ziel-Plättchen und Zeitstrafe-Plättchen auf die entsprechenden Bereiche zu legen. Beachtet, dass die von links nach rechts gezeigten Korrespondenz- und Zeitstrafe-Plättchen von oben nach unten in ihre Bereiche gelegt werden.



# Zeittafel

Jeder Spieler hat einen Zeittafel-Marker auf der Zeittafel, der seine im Spiel verbrauchte Zeit anzeigt.

## Zeit verbrauchen und erhalten

Ihr müsst Zeit verbrauchen, um eine Aktion durchzuführen, wenn die Aktion ein geschlossenes Taschenuhrsymbol zeigt. Ihr verbraucht sie, indem ihr euren Zeittafel-Marker auf der Zeittafel um die auf dem Taschenuhrsymbol angegebene Anzahl Felder nach unten bewegt. Würde ein Zeittafel-Marker das elfte Feld passieren, bleibt er dort stehen und ihr verliert stattdessen 3 Siegpunkte für jede verbleibende Zeit, die ihr verbrauchen müsst.

Ihr erhaltet Zeit, wenn eine Aktion das Symbol einer offenen Taschenuhr zeigt. Ihr erhaltet sie, indem sie ihr euren Zeittafel-Marker auf der Zeittafel um die auf dem Taschenuhrsymbol angegebene Anzahl Felder nach oben bewegt. Wenn der Marker auf der Zeittafel das Feld “Null” überschreiten würde, bleibt er dort stehen und die noch erhaltene Zeit bleibt wirkungslos.

# Zeittafel-Strafen

Jede Strafe auf der Zeittafel gilt für alle Spieler, deren Markierung auf oder unter der Reihe der Strafe steht. Das bedeutet, die erste Strafe gilt für alle Marker bei drei oder mehr Zeit, die erste und zweite Strafe gelten für Marker bei sechs oder mehr Zeit und alle drei Strafen gelten für Marker bei neun oder mehr Zeit. Zeitstrafen verursachen zusätzliche Kosten oder verringern die Auswirkungen verschiedener Aktionen im Spiel. Diese Strafen werden zu allen anderen Kosten addiert, die mit diesen Aktionen verbunden sind.

2 Münzen müssen für **jede** Aktion „Museumslieferung“ ausgegeben werden.

Für **jede** Aktion „Schriftrolle erhalten“ muss 1 Münze ausgegeben werden.

2 Münzen müssen zusätzlich ausgegeben werden, um einen Arbeiter in einen besetzten Tagebuchabschnitt zu stellen.

Für jede Aktion „Museumslieferung“ wird der Fortschritt der Evolutionstheorie-Leiste um eins reduziert.

Jedes Mal, wenn ein Ziel erreicht wird, verliert der Spieler 2 Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste. Wenn der Spieler keine 2 Siegpunkte abgeben kann, darf das Ziel nicht erfüllt werden.

Jede Korrespondenzaktion bringt eine Briefmarke weniger ein, als auf dem Korrespondenzsymbol angegeben ist.

Für jede Navigationsaktion wird der Schiffsfortschritt um eins reduziert.

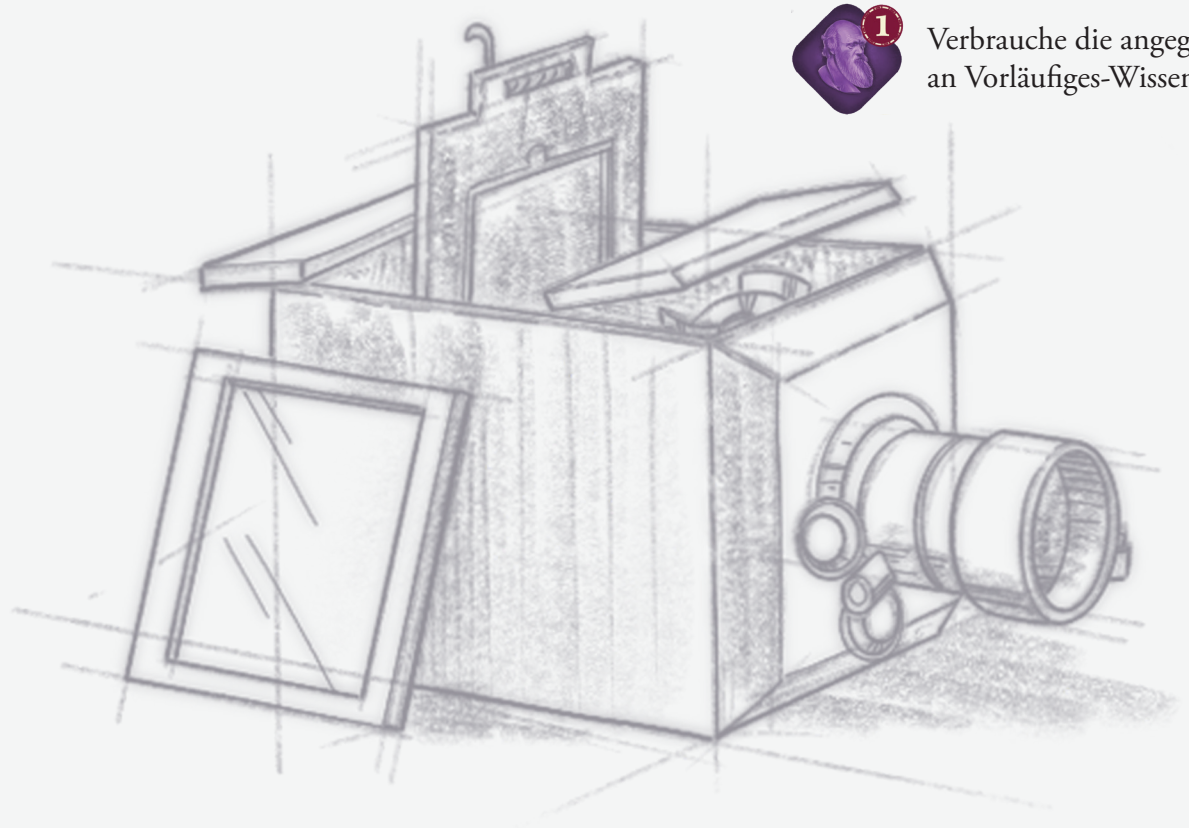
Für jede Erkundungsaktion wird der Fortschritt des Forschers um eins reduziert.

# Abenteuer

Jedes Mal, wenn ein Spieler seinen Forscher oder sein Schiff über ein goldenes Band mit einem Abenteuer-Marker bewegt, muss er ein Abenteuer bestehen. Es gibt zwei Arten von Abenteuer-Markern und -Karten: Land und Meer. Wenn der Forscher oder das Schiff des Spielers einen der Abenteuer-Marker überquert, zieht der Spieler eine Karte vom Stapel, die zum Abenteuertyp (Land oder Meer) passt.

Jede Abenteuer-Karte hat unten zwei Belohnungsoptionen. Der Spieler muss sich sofort für eine Option entscheiden, die verbundenen Kosten bezahlen und die Belohnungen erhalten. Nachdem ein Spieler eine Belohnung erhalten hat, wird die gezogene Abenteuer-Karte auf den Ablagestapel der entsprechenden Abenteuerart (Land oder Meer) gelegt.

**Hinweis:** In dem seltenen Fall, dass der Spieler keine der beiden Aktionen bezahlen kann, legt er die Abenteuer-Karte ab, ohne einen Vorteil zu erhalten, und lässt den Abenteuer-Marker auf dem Spielbrett liegen.



## Abenteuer-Kosten

Verbrauche die angegebene Zeit. Alle neuen Zeittafel-Strafpunkte, die sich aus dieser Bewegung ergeben, treten sofort in Kraft.

Zahle die angegebene Anzahl an Münzen.

Verbrauche die angegebene Menge an Zeit und Münzen. Alle neuen Strafen auf der Zeittafel, die sich aus der Bewegung des Zeitmarkers ergeben, treten sofort in Kraft.

Verliere die angegebene Anzahl an Siegpunkten.

Gehe auf der Evolutionstheorie-Leiste die angegebene Zahl Felder zurück.

Bewege ein Schiff dieses Spielers um die angegebene Anzahl an Feldern auf der zugehörigen Meeresstrecke zurück. Führe keine Aktionen an dem Ort aus, an dem das Schiff ankommt.




Verbrauche die angegebene Menge an Vorläufiges-Wissen-Markern.

## Abenteuer-Belohnungen

Belohnungsaktionen werden rechts neben den Kosten auf der Abenteuer-Karte angezeigt. Der Spieler kann die Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Eine der Belohnungsoptionen hat immer ein Abenteuer-Marker-Symbol für Land oder Meer. Wenn diese Belohnung gewählt wird, entfernt der Spieler den Abenteuer-Marker, den er auf dem Hauptspielbrett überquert hat. Der Spieler sollte diesen Marker in seinem Spielerbereich neben der Hilfekarte für die Abenteuerwertung aufbewahren. Wird dieser Marker entfernt, können zukünftige Spieler beim Überqueren dieses goldenen Bandes kein Abenteuer mehr erleben.

*Beispiel: Der Spieler hat zwei Kosten-/Belohnungsoptionen (A und B). Entscheidet sich der Spieler für Option A, zahlt er 1 Zeit und 2 Münzen, um eine Erkundungsaktion von bis zu 2 Schritten durchzuführen und den Landabenteuer-Marker zu erhalten. Wählt der Spieler Option B, zahlt er 3 Zeit und erhält dafür eine Navigationsaktion von bis zu 2 Schritten sowie 2 Vorläufiges-Wissen-Marker. Da bei Option B das Symbol nicht angezeigt wird, bleibt der Abenteuer-Marker auf dem Spielbrett liegen und ein anderer Spieler kann ihn später für ein Abenteuer verwenden.*

## Zeit-Wachssiegel

Zeit-Wachssiegel werden während des Aufbaus mit den regulären Wachssiegeln gemischt, wodurch sie während des Spiels auf den Schriftrollen der Akademie erscheinen können.

Zeit-Wachssiegel haben beim Kauf Zusatzkosten von 1 Zeit auf der Zeittafel. Einmal ausgelegt, verhalten sich Zeit-Wachssiegel wie spezielle Wachssiegel, d. h. sie wirken wie eine beliebige Farbe für den dazugehörigen Arbeiter.

## Aussichtspunkte

Am Ende jeder Land- und Meeresstrecke befindet sich ein Aussichtspunkt-Plättchen, das beim Aufbau zufällig ausgewählt und platziert wurde. Der erste Spieler, der ein Land- oder Meeresfeld mit einem Aussichtspunkt-Plättchen erreicht, entfernt es und führt sofort die angegebene Aktion aus. Kann der Spieler die damit verbundenen Kosten nicht bezahlen, ist die Aktion verwirkt. Der Spieler sollte das Aussichtspunkt-Plättchen in seinem Bereich aufbewahren.

Beachtet, dass einige Aussichtspunkte auf mehreren Land- und Meeresstrecken gleichzeitig zu finden sind.

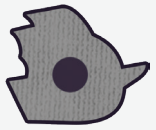
## Die Insel erkunden

Die Karte der Feuerland-Erweiterung hat 5 verschiedene Strecken zur Erkundung. Bis auf die erste müssen alle auf die gleiche Weise wie im Basisspiel freigeschaltet werden. Die Forscher dürfen nie von einer Strecke zur anderen wechseln. Sobald ein Forscher einen Aussichtspunkt erreicht hat, kann er nicht mehr weitergehen. Beachtet, dass eine der Strecken eine Weggabelung hat, die zu zwei verschiedenen Aussichtspunkten führt.

## Meeresstrecken freischalten

Die Feuerland-Erweiterung hat drei Meeresstrecken. Zu Beginn des Spiels haben die Spieler nur Zugang zu einer davon. Die beiden anderen werden durch die Erkundung der Landstrecken freigeschaltet.

Wenn der Forscher eines Spielers ein silbernes Band mit Schiffssymbol überquert, schaltet er das entsprechende Schiff frei.



Stellt ein Schiff in der Spielerfarbe auf das Startfeld der Meeresstrecke passend zu der Form auf dem Schiffssymbol.

Wenn Spieler Navigationsaktionen durchführen, dürfen sie nur ein einziges Schiff bewegen. Navigationsfortschritte dürfen nicht auf mehrere Schiffe aufgeteilt werden, es sei denn, ein Sonderaktionsplättchen erlaubt dies ausdrücklich.

# Schlusswertung

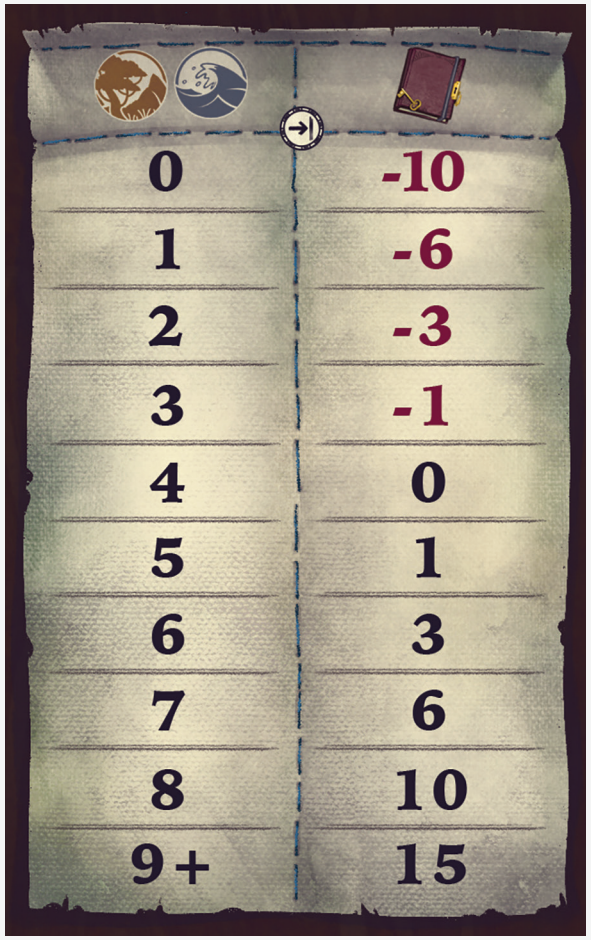
Zusätzlich zu den normalen Abschlusspunkten passen die Spieler ihren Punktestand an, je nachdem wie viel Zeit sie verbraucht und wie viele Abenteuer-Marker sie erhalten haben.

## Zeittafel-Siegpunkte

Jeder Spieler verliert die Siegpunkte, die auf dem Symbol unter der aktuellen Position seines Zeittafel-Markers angegeben sind. Nur auf den Feldern 0, 1 und 2 gibt es keinen Siegpunktabzug.

## Siegpunkte für Abenteuer-Marker

Jeder Spieler zählt seine Abenteuer-Marker für Land und Meer zusammen. Er erhält oder verliert Siegpunkte, wie auf seiner Abenteuer-Wertungshilfekarte angegeben. Ein Spieler verliert Siegpunkte, wenn er 3 oder weniger Abenteuer-Marker hat, und erhält Punkte, wenn er 5 oder mehr hat.




# Neue Besatzungskarten

Wenn diese Besatzungskarten erfüllt sind, geht der Spieler auf ein Abenteuer. Die Art des Abenteuers wird durch ein Land- oder Meer-Symbol auf der Karte angezeigt.

Wenn der Spieler die Abenteuer-Belohnung mit dem Abenteuer-Marker-Symbol wählt, nimmt er einen Abenteuer-Marker dieser Art (Land oder Meer) von einem beliebigen Ort auf der Feuerland-Karte.

# Neue Zielanforderungen

Der Spieler muss mindestens die angegebene Zeit auf der Zeittafel verbraucht haben.

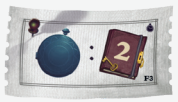
Der Spieler muss mindestens die angegebene Anzahl an Abenteuer-Markern des angegebenen Typs erhalten haben.

Der Spieler muss eine oder mehrere Besatzungskarten erfüllt haben. Außerdem muss sein Evolutionsmarker auf oder jenseits der fünften Position auf der Evolutionstheorie-Leiste stehen.

## Neue Beagle-Ziel-Plättchen

Jeder Spieler erhält 4 Siegpunkte für jeden Landabenteuer-Marker, den er erhalten hat.

Jeder Spieler erhält 6 Siegpunkte für jeden Meeresabenteuer-Marker, den er erhalten hat.



Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte für jede Zeit, die er verbraucht hat, wenn dies gewertet wird.

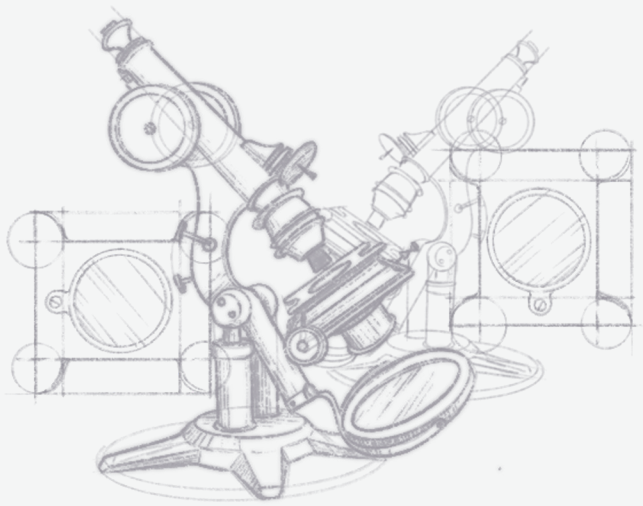
## Neue Korrespondenz-Belohnungen

Die ausführenden Spieler erhalten je 2 Münzen. Alle anderen Spieler müssen 1 Zeit verbrauchen.

Erhalte 2 Münzen.

Erhalte 2 Zeit.

Erhalte 1 Zeit.



## Neue Sonderaktionsplättchen

Ein Abenteuer an Land erleben. Der Spieler muss keine Zeit verbrauchen, wenn er die gewählte Belohnung erhält.

Wenn der Spieler die Belohnung mit dem Abenteuer-Marker-Symbol wählt, nimmt er einen Landabenteuer-Marker von einem beliebigen Ort auf der Feuerland-Karte.

Ein Abenteuer auf dem Meer erleben. Der Spieler verbraucht keine Zeit, wenn er die gewählte Belohnung erhält.

Wählt der Spieler die Belohnung mit dem Abenteuer-Marker-Symbol, nimmt er sich einen Meeresabenteuer-Marker von einem beliebigen Ort auf der Feuerland-Karte.

Wird dieses Sonderaktionsplättchen beim Aufbau gezogen, legt man alle 4 Zeitflucht-Marker neben das Spielbrett.

Wenn ein Spieler diese Aktion ausführt, nimmt er 1 Zeitflucht-Marker und ignoriert für den Rest der Runde alle Zeitstrafen. Alle anderen Spieler müssen sofort 1 Zeit verbrauchen. In der Aufräumphase müssen alle Zeitflucht-Marker zurück in den Vorrat gelegt werden.

Erhalte 2 Zeit. Alle anderen Spieler müssen sofort 1 Zeit verbrauchen.

Erhalte 3 Zeit.

Führt sofort die oberste Belohnungsoption von einem Korrespondenzplättchen auf dem Spielbrett aus. Alle Kosten, die mit dieser Aktion verbunden sind, müssen bezahlt werden, sonst ist die Belohnung verwirkt.

Legt eine einzelne Briefmarke auf jeden der 3 Umschläge.

Bewege dich bis zu 4 Schritte auf dem Land oder dem Meer. Die Bewegung kann auf 2 verschiedene Forscher oder 2 verschiedene Schiffe aufgeteilt werden. Wenn die Bewegung auf zwei Strecken aufgeteilt wird, können beide Landepunktaktionen durchgeführt werden.

Rücke bis zu 2 Forscher je einen Schritt und bis zu 2 Schiffe je einen Schritt auf den Land- und Meeresstrecken vor. Jede Bewegung muss von einer anderen Figur ausgeführt werden. Die Landepunktaktion darf für jede bewegte Figur ausgeführt werden.

## Basisspiel-Kompatibilität

Die folgenden Komponenten sind vollständig kompatibel mit dem Basisspiel und können verwendet werden, wenn sie nicht mit der Feuerland-Erweiterung gespielt werden.

## Solo-Spielregeln

Das Feuerland-Solospiel ist komplexer als das Basisspiel, daher wird dringend empfohlen, zuerst mehrere Solospiele ohne die Feuerland-Erweiterung zu spielen.

Verwende das Basisspiel-Solo-Regelwerk zusammen mit den unten erläuterten Änderungen.

### Abenteuer-Marker

Immer wenn Alfred einen Abenteuer-Marker erreicht oder passiert, nimmt er ihn vom Spielbrett. Alfred zieht keine Abenteuer-Karte; stattdessen verbraucht er 2 Zeit und rückt 2 Felder auf seiner Bonusleiste vor.

**Wichtiger Hinweis:** Wenn Alfred bei einer Erkundung einen Abenteuer-Marker erhalten hat, führt er nur die Aktion aus, bei der sein Forscher seine Bewegung beendet hat (anstatt zwei Aktionen auszuführen). Alfred erforscht weiterhin alle Feuerland-Exemplare, die er auf dem Weg erreicht oder passiert. Wenn Alfred einen Abenteuer-Marker erhält und sein Forscher mit der Aktion „Exemplare erforschen“ ankommt, führt er keine weiteren Aktionen aus.

### Bewegung Forscher

Wenn Alfred Erkundungsaktionen durchführt, bewegt er seinen Forscher, falls er freigeschaltet ist und sich nicht am Ende seiner Strecke befindet. Andernfalls bewegt er seinen zuletzt freigeschalteten Forscher.

Wenn Alfreds Forscher mehrere Wegoptionen hat, nimmt er den längsten Weg (den mit der größten Anzahl von Leerfeldern bis zum Endpunkt).

### Bewegung Schiff

Wenn Alfred Navigationsaktionen durchführt, muss er ein Schiff auswählen, das er für die gesamte Aktion bewegt. Wenn sich sein Schiff auf der Meeresstrecke hinter der HMS Beagle befindet, wählt er dieses Schiff für die Navigationsaktion. Ansonsten wählt er sein zuletzt freigeschaltetes Schiff.

### Zeit

Alfred erhält Zeit, verbraucht Zeit und ist von Zeitstrafen genauso betroffen wie andere Spieler.

### Schlusswertung

Alfred erhält für seine Abenteuer-Marker und die Position auf der Zeittafel genauso viele Punkte wie die anderen Spieler.

# Tierische Begleiter

## Mini-Erweiterung

### Komponenten

6 Tierischer-Begleiter-Karten

### Übersicht

Diese hilfsbereiten Tiere bieten den Spielern einen Anfangsvorteil während des Aufbaus sowie eine einmalige Aktion im Spiel. Sie werden Spielern empfohlen, für die das Spiel noch neu ist. Tierkarten können an alle Spieler ausgeteilt werden oder nur an neuere Spieler, die Hilfe benötigen, um gegen erfahrenere Spieler anzutreten.

### Aufbau • alle Spieler

1. Bevor die Spieler Besatzungskarten erhalten, mischt ihr die Tierkarten. Teilt so viele Tierkarten aus, wie Spieler da sind, plus eine, die aufgedeckt auf den Tisch kommt.

2. Beginnend mit dem Spieler, dessen Zugreihenfolgenmarker am weitesten rechts steht, nimmt von rechts nach links jeder Spieler 1 Tierkarte und legt sie offen vor sich.

3. Dann erhält jeder sofort den Vorteil, der oben rechts auf seiner Tierkarte angegeben ist.

### Aufbau • einige Spieler

1. Bevor die Spieler Besatzungskarten erhalten, darf jeder 2 zufällige Tierkarten ziehen. Von diesen darf man eine behalten. Hat jeder eine gewählt, legen alle sie gleichzeitig offen in ihren Spielerbereich. Enfernt die übrigen Karten aus dem Spiel.

2. Jeder, der eine Tierkarte hat, erhält sofort den Vorteil, der oben rechts auf ihr angegeben wird.

### Spielablauf

Ein Spieler darf seine Tierkarte jederzeit während seines Zuges abwerfen, um die Aktionen durchzuführen, die unten auf der Karte stehen. Wenn es mehrere Aktionen gibt, können sie in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden. Nachdem die Tierkarte benutzt wurde, entfernt man sie aus dem Spiel.

# Great Ship

## Mini-Erweiterung

### Komponenten

11 Großes-Schiff-Karten

### Aufbau

1. Folgt dieser Aufbauanleitung, nachdem alle Spieler ihre Anfangsziele erhalten haben.

2. Sofern ihr nicht auch die Fireland-Erweiterung spielt, enfernt die folgenden Großes-Schiff-Karten:

GS1 GS10

3. Mischt die Großes-Schiff-Karten und zieht so viele, wie Spieler da sind, plus 1. Legt diese Karten offen neben das Spielbrett, sodass alle sie sehen können.

4. Der Spieler, dessen Zugreihenfolgemarker auf der Leiste am weitesten rechts steht, nimmt 1 Großes-Schiff-Karte und legt sie offen neben sein persönliches Tableau. Gemäß Zugreihenfolgeleiste nehmen alle von rechts nach links eine Karte, bis nur noch eine auf dem Tisch liegt. Entfernt diese sowie alle verdeckten Großes-Schiff-Karten aus dem Spiel.

### Spielablauf

Jede Großes-Schiff-Karte bietet einen einzigartigen Vorteil, der auf der nächsten Seite erklärt wird.

**Nur mit der Fireland-Erweiterung zu verwenden**
**GS1 -** Wenn der Spieler einen Abenteuer- Marker erhält, darf er ihn auf ein leeres Feld auf dieser Karte legen. Er erhält dann die Abenteuer-Belohnungen der gewählten Option zweimal. Diese Karte kann nur drei Mal pro Spiel aktiviert werden. Abenteuer-Marker, die auf dieser Karte platziert werden, zählen für die Schlusswertung.

**GS2 -** Immer wenn der aktive Spieler eine Besatzungskarte erfüllt, erhält er alle aufgeführten Belohnungen zweimal. Sie können in beliebiger Reihenfolge erhalten werden.

**GS3 -** Immer wenn der Spieler das 2., 3. oder 4. Exemplar einer Spalte erforscht (in beliebiger Reihenfolge), führt er als Belohnung auch die angegebene Aktion aus. Sie lauten (von oben nach unten): erhalte 2 Münzen, erhalte 2 Siegpunkte, schalte kostenlos einen Ort frei. Jede Belohnung darf höchstens einmal pro Spalte ausgeführt werden.

**GS4 -** Der Spieler darf einen Arbeiter auf einen gesperrten Ort stellen, wenn er 1 Vorläufiges- Wissen-Marker verbraucht. Der Arbeiter muss dennoch die Wachssiegel-Anforderungen des Ortes erfüllen.

**GS5 -** Immer wenn das Schiff des Spielers den Standort der HMS Beagle erreicht oder passiert, darf er eine Bonusaktion ausführen: eine Navigationsaktion (Wert 2), eine Erkundungsaktion (Wert 2), eine Korrespondenzaktion (Wert 2) oder eine Akademie-Aktion (Wert 1).

**GS6 -** Nach dem Aufstellen eines Zelts auf dem Spielbrett darf der Spieler außerdem 1 Exemplar an das Museum versenden.

**GS7 -** Beim Bestimmen von Korrespondenz- Mehrheiten wirft der Spieler höchstens 1 Briefmarke je Umschlag ab.

**GS8 -** Bei allen Erkundungsaktionen verringert sich die Bewegung um 1, wodurch sie sich bis auf 0 verringern kann. Alle auf dieser Karte angezeigten Erkundungsbelohnungen (Münzen, Vorläufiges Wissen, Evolutionsleisten- Fortschritt und Siegpunkte) werden für den Spieler verdoppelt.

**GS9 -** Wird diese Karte beim Spielaufbau gewählt, muss der Spieler je einen seiner Persönliche-Linse-Marker auf die 6 Linse-Orte der Karte legen. Platziert er einen Persönliche-Linse-Marker, entfernt der Spieler ihn von dieser Karte und legt ihn auf das Spielbrett. Er erhält sofort die mit dem Marker verbundene Belohnung.

**Nur mit der Fireland-Erweiterung zu verwenden**
**GS10 -** Immer wenn der Spieler eine beliebige Menge Zeit erhält, bekommt er 1 Zeit zusätzlich.

**GS11 -** Immer wenn das Schiff eines Spielers ein gegnerisches Schiff oder die HMS Beagle überholt, erhält er Belohnungen je nach Spielerzahl:
Zwei Spieler - 2 Münzen & 3 Siegpunkte
Drei oder vier Spieler - 1 Münze & 2 Siegpunkte

# Pirates

## Mini-Erweiterung

### Komponenten

1 Piratenschiff aus Holz
4 Piraten-Besatzungskarten
9 Schatzmarker (Siebdruck)
1 Sonderaktionsplättchen
1 Szenariokarte

### Aufbau

1. Legt 1 Schatzmarker auf jedes Lagerplatz-Feld der Insel- und Meeresstrecken.

2. Mischt die Piraten-Besatzungskarten mit den Besatzungskarten des Basisspiels.

3. **Optional**
   Die Spieler können das Piraten-Szenario wählen, in dem Gold im Überfluss vorhanden ist aber die Bedrohung durch Piratenüberfälle konstant ist. Anstatt zufällig zu wählen, sollten die Spieler die Piraten-Szenariokarte (P1) verwenden, um die Sonderaktionsplättchen, Korrespondenzplättchen, Beagle-Ziel-Plättchen und den Standort des Piratenschiffs festzulegen. Die Szenariokarte zeigt die Komponenten, die zu den einzelnen Bereichen des Spielbretts gehören, das Piratenschiff wird in die Meeresregion mit dem X gestellt. Ignoriert die übrigen Aufbauschritte der Piraten-Erweiterung.

**P1**

4. Stellt das Piratenschiff neben das Spielbrett.

5. Beim Einrichten des Hauptspielbretts im Sinne des Basisspiels zieht ihr nur 5 zufällige Sonderaktionsplättchen. Fügt dann das Piraten-Sonderaktionsplättchen hinzu und mischt alle 6 Plättchen, bevor ihr sie auf das Spielbrett legt.

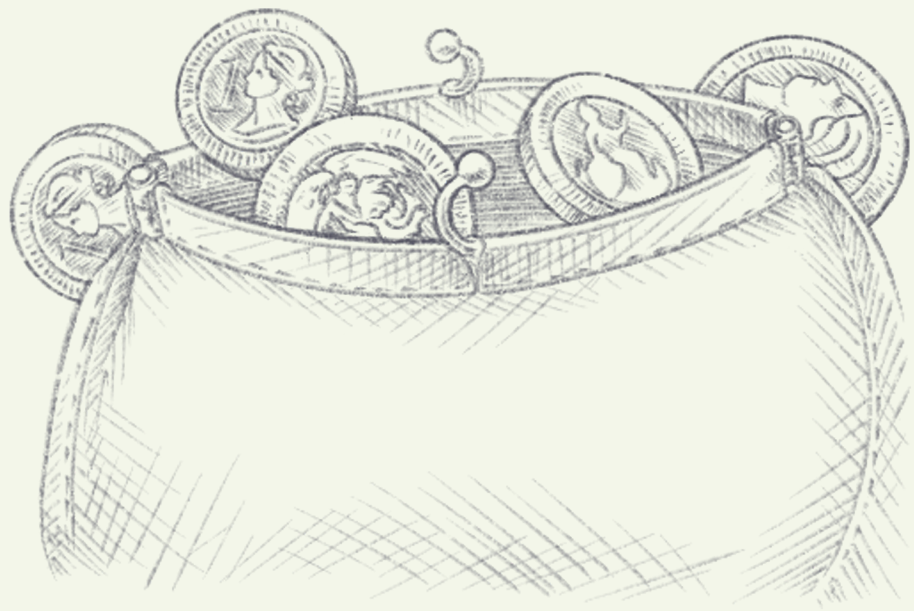
**Optional**
Um das Spiel interaktiver zu gestalten, legt das Piraten-Sonderaktionsplättchen auf eine der obersten Positionen des Sonderaktionstagebuchs, sodass die Piratenaktion zu Beginn des Spiels freigeschaltet wird. Dann verteilt die anderen 5 Plättchen zufällig im Sonderaktionstagebuch.

### Schatz Entdecken

Beim Navigieren und Erkunden können Schiffe/ Forscher Schatzmarker auf Lagerplätzen entdecken. Wenn ein Schiff oder Forscher einen Lagerplatz erreicht oder passiert, nimmt man entweder den Schatzmarker oder bewegt das Piratenschiff, wie unten erklärt wird.

### Den Schatz Nehmen

Der aktive Spieler darf den Schatzmarker vom Lagerplatz nehmen und ihn neben sein Tableau legen. Dann erhält er 3 Münzen aus dem Vorrat. Diese Münzen erhält man sofort, sie können also zum Bezahlen späterer Kosten der laufenden Aktion verwendet werden.



## Das Piratenschiff Bewegen

Beschließt der aktive Spieler, den Schatzmarker auf dem Brett zu lassen, oder wenn auf dem Lagerplatz kein Schatzmarker liegt, darf er stattdessen das Piratenschiff bewegen. Er nimmt es entweder aus dem Vorrat oder vom Brett und stellt es in eine Meeresregion seiner Wahl. Eine Meeresregion ist ein Bereich zwischen Verzögerungsstrafen ohne den Bereich des Meeresstrecken-Startfeldes (unten abgebildet). Das Piratenschiff wird in die Nähe der Meeresstrecke gestellt (nicht auf sie), um anzuzeigen in welcher Meeresregion es sich befindet.

### Basisspiel

### Fireland-Erweiterung

## Piratenüberfall

Nach jeder Belohnungsphase wird jeder Spieler, dessen Schiff sich in der gleichen Meeresregion befindet wie das Piratenschiff, überfallen. Jeder Spieler mit einem überfallenen Schiff verliert 2 Münzen sowie 2 zusätzliche Münzen für jeden Schatzmarker, den er derzeit bei seinem Tableau liegen hat. Die Spieler müssen Münzen hergeben, wenn sie welche haben, und für jede Münze, die ein Spieler nicht zahlen kann, verliert er stattdessen 1 Siegpunkt (bis zu einem Minimum von 0 Siegpunkten auf der Siegpunkteleiste). Jeder Spieler, dessen Schiff überfallen wurde, legt alle s eine Schatzmarker zurück in die Schachtel.

**Wichtig:** Das Piratenschiff wird nur bewegt, wenn ein Spieler einen Schatzmarker auf dem Brett liegen lässt, wenn ein Lagerplatz keinen Schatzmarker hat oder wenn das Piraten-Sonderaktionsplättchen aktiviert wird. Darum kann das Piratenschiff dieselbe Meeresregion mehrere Runden hintereinander überfallen, wenn kein Spieler es bewegt hat.

## Piraten-Sonderaktionsplättchen

Wird die Piraten-Sonderaktion (P1) ausgeführt, erhält der aktive Spieler 2 Münzen und darf das Piratenschiff gemäß der oben stehenden Regeln „Das Piratenschiff bewegen“ verwenden.

## Piraten-Besatzungskarten

Diese Er weiterung führt 4 neue Karten ein:

**P1 -** Der Spieler darf zwei Aktionen „Museumsexemplar erforschen“ ausführen wie in den Basisspielregeln erklärt, jedoch ohne Münzstrafen.

**P2 -** Der Spieler legt alle platzierten Arbeiter seiner Farbe auf beliebige Arbeiter-Felder seines Tableaus zurück. Der Arbeiter darf später in der laufenden Runde gemäß der normalen Regeln erneut platziert werden.

**P3 -** Der Spieler darf bis zu 2 beliebige Zielplättchen aus dem entsprechenden Ablagestapel aussuchen und behalten.

**P4 -** Der Spieler erhält alle Belohnungen, die zu einem beliebigen Lagerplatz auf dem Brett gehören. Der Spieler ignoriert alle Kosten und stellt kein Zelt auf. Es darf auch ein Lagerplatz gewählt werden, wenn all seine Zeltplätze belegt sind.

# Scenarios

## Mini-Erweiterung

### Komponenten

4 Beagle-Ziel-Plättchen
3 Sonderaktionsplättchen
4 Besatzungskarten
4 Szenariokarten 4 Zielplättchen (2 silbern, 2 golden)

### Übersicht Szenarien

Jede Szenariokarte bietet euch ein maßgeschneidertes Spielerlebnis. Anstatt die Komponenten während des Aufbaus zufällig auszuwählen, verwendet ihr speziell zusammengestellte Sets, die das Erlebnis in eine bestimmte Richtung lenken.

### Aufbau

Die Szenariokarten dieser Erweiterung (rotes Banner) sind nicht kompatibel mit der Fireland-Erweiterung. Die Spieler können die Szenariokarte auswählen, die zu ihrem gewünschten Spielerlebnis passt, oder zufällig eine Karte ziehen. Ihr legt beim Aufbau des Basisspiels bestimmte Komponenten aus, anstatt sie zufällig auszuwählen. Nutzt die Referenznummer auf der Szenariokarte, um die Sonderaktionsplättchen, Korrespondenzplättchen und die Beagle-Ziel-Plättchen auf die entsprechenden Bereiche des Spielbretts zu legen. Beachtet, dass die Korrespondenzplättchen, die von links nach rechts dargestellt sind, von oben nach unten auf das Spielbrett gelegt werden.

### Neue Besatzungskarten

**B1 -** Der Spieler wählt ein aufgestelltes Zelt seiner Farbe und führt die verbundenen Aktionen aus, als wäre das Zelt gerade erst aufgestellt worden. Außerdem erhält er 1 Vorläufiges-Wissen-Marker.

**B2 -** Der Spieler führt eine Navigationskarte (Wert 1) aus.

**B3 -** Der Spieler führt eine Akademie- Aktion aus, zahlt aber keine Münzen für das Auswählen des Siegels oder das Platzieren auf seinem Tableau. Außerdem erhält er 3 Siegpunkte.

**B4 -** Der Spieler rückt seinen Evolutionsmarker 2 Felder vor und erhält dann 2 Münzen.

### Beschreibung Szenarien

**B1 -** Exemplare erforschen und Korrespondenzbriefe schreiben wird zum Hauptfokus.

**B2 -** Bietet viele Wege, um Münzen zu erhalten, wodurch es leichter wird, Linse- Plättchen freizuschalten und Arbeiter in besetzte Tagebuchabschnitte zu stellen.

**B3 -** Konzentriert sich auf extensive Erkundung und Navigation sowie das Freischalten von Boni auf den persönlichen Spielertableaus.

**B4 -** Wachssiegel erhalten und Zelte.

### Neue Plättchen Und & Vorbereitung Karten

Mischt die neuen Beagle-Ziel-Plättchen, Sonderaktionsplättchen, Zielplättchen und Besatzungskarten mit den passenden Komponenten des Basisspiels vor dem Aufbau. Alle diese Komponenten sind mit allen anderen Erweiterungen kompatibel.

### Neue Beagle-Ziel-Plättchen

**B1 -** Jeder Spieler erhält 3 Siegpunkte für jeden Exemplarmarker auf dem eigenen Tableau.

**B2 -** Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte für jedes Wachssiegel auf dem eigenen Tableau, einschließlich der beim Aufbau erhaltenen.

**B3 -** Jeder Spieler erhält 8 Siegpunkte für jeden eigenen Arbeiter, der durch den Erhalt von mindestens 4 Wachssiegeln die silberne Auszeichnung erhalten hat.

**B4 -** Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte für jedes Buch-Symbol, das er auf der Evolutionstheorie-Leiste erreicht oder passiert hat.

## Neue Sonderaktionsplättchen

**B1 -** Erhalte 2 Münzen für jeden Exemplarmarker auf dem eigenen Tableau, maximal 10 Münzen.

**B2 -** Erhalte 2 Siegpunkte für jedes selbst errichtete Zelt.

**B3 -** Verbrauche einen Vorläufiges- Wissen-Marker, um eine beliebige nicht erreichte Belohnung einer Besatzungskarte auszuführen.

## Neue Zielplättchen

Der Spieler muss einen Forscher auf die Inselstrecke gestellt haben, die zu dem eingekreisten Forscher-Symbol passt.

Der Spieler muss mindestens einen Arbeiter haben, der durch den Erhalt von mindestens 4 Wachssiegeln die silberne Auszeichnung erhalten hat.

Der Spieler muss mindestens einen Arbeiter haben, der durch den Erhalt von mindestens 6 Wachssiegeln die goldene Auszeichnung erhalten hat.

Der Spieler muss mindestens einen Forscher auf dem Zielfeld der Inselstrecke haben.

# Abenteuer-Karten

## Meeresabenteuer

### 1 Seekrankheit
**Du fühlst dich klamm, lethargisch und dir ist übel.**

A. *Schnappe etwas frische Luft auf dem Schiffsdeck.*
**Verbrauche 3 Zeit, um 2 Vorläufiges-Wissen-Marker und 2 Münzen zu erhalten.**

B. *Halte durch und konzentriere dich auf deine Arbeit.*
**Verbrauche 3 Zeit, um 2 Korrespondenzaktionen mit je 2 Briefmarken auszuführen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

### 2 Krankheit
**Du bist zu schwach und erschöpft, um aus dem Bett zu kommen.**

A. *Schließe deine Augen und ruhe dich aus.*
**Verbrauche 2 Zeit, um 4 Siegpunkte und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

B. *Studiere deine Bücher vom Bett aus.*
**Verbrauche 4 Zeit, um 2 Akademie-Aktionen für je 2 Münzen weniger auszuführen.**

### 3 Gewitter
**Durch das Wetter kracht ein Rettungsboot gegen den Rumpf.**

A. *Schneide die Taue des Rettungsbootes durch, um den Rumpf zu schonen und dein Hab und Gut in Sicherheit zu bringen.*
**Verbrauche 3 Zeit, um 3 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste voranzukommen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

B. *Konzentriere dich auf andere Aufgaben und warte, bis der Sturm vorbei ist.*
**Gehe auf der Evolutionstheorie-Leiste 2 Schritte zurück, um 3 Zeit zu erhalten.**

### 4 Kanonen
**Ein Küstenfort hat seine Kanonen auf unser Schiff abgefeuert.**

A. *Fahre weiter und weiche dem Angriff von der Küste aus.*
**Verbrauche 4 Zeit, um 8 Münzen und 2 Siegpunkte zu erhalten.**

B. *Halte an und hisse die weiße Flagge, um zu kapitulieren.*
**Verbrauche 1 Zeit, um 2 Münzen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

### 5 Eisberg
**Ein Eisberg treibt auf ein bemanntes Rettungsboot zu.**

A. *Bleib auf Kurs und manövriere um ihn herum.*
**Verbrauche 3 Zeit, um 2 Siegpunkte zu erhalten und 3 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste vorzurücken.**

B. *Wende das Schiff und ändere die Route, es ist zu gefährlich.*
**Gehe mit deinem Schiff auf der Meeresstrecke der HMS Beagle 3 Schritte zurück, um 2 Zeit und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

### 6 Eis
**Das Meer friert zu, das Schiff könnte stecken bleiben.**

A. *Kämpfe dich voran, indem du einen Weg durch das Eis findest.*
**Verbrauche 3 Zeit, um 5 Siegpunkte zu erhalten und eine Navigationsaktion von bis zu 2 Schritten durchzuführen.**

B. *Kehre an die Küste zurück und verbringe den Winter mit der Erforschung der Dinge, die du an Bord hast.*
**Verbrauche 1 Zeit, um ein Ziel und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

### 7 Gestrandet
**Das Schiff sitzt am Ufer des Rio Santa Cruz fest und muss repariert werden.**

A. *Bleib an Bord und repariere das Schiff.*
**Verbrauche 1 Vorläufiges-Wissen-Marker, um 1 Zeit zu erhalten.**

B. *Erforsche das nahe gelegene Land.*
**Verbrauche 2 Zeit, um eine Erkundungsaktion von bis zu 2 Schritten durchzuführen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

### 8 Trugbild
**Du bist vom Weg abgekommen, weil du einem Trugbild gefolgt bist.**

A. *Konzentriere dich auf das Studium deiner gesammelten Dinge, während du wieder auf den Weg kommst.*
**Verbrauche 1 Zeit, um eine Akademie-Aktion durchzuführen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

B. *Engagiere einen Ortskundigen, um schnell wieder auf deine Route zu gelangen.*
**Verbrauche 2 Münzen, um 2 Zeit zu erhalten.**

### 9 Raue See
**Ein seltenes Exemplar wird auf einem Riff gesichtet, aber die Bedingungen machen es schwer, sich ihm zu nähern.**

A. *Kämpfe dich durch und sammle das Exemplar trotz des Risikos.*
**Verbrauche 3 Zeit, um ein Exemplar auf derselben Strecke zu erforschen wie der Forscher des Spielers.**

B. *Lass das Exemplar zurück und mach dir sorgfältige Notizen und beschreibe es aus der Ferne.*
**Verbrauche 2 Siegpunkte, um eine Korrespondenzaktion mit 1 Briefmarke auszuführen und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

### 10 Ein anderes Schiff
**Dein Ausguck sichtet ein anderes Schiff, das anscheinend um Hilfe ruft.**

A. *Ändere den Kurs in Richtung des Schiffes, um Hilfe zu leisten.*
**Verbrauche 3 Zeit, um 4 Münzen und 4 Siegpunkte zu erhalten.**

B. *Setze deinen Weg fort und ignoriere das Schiff.*
**Verbrauche 3 Münzen, um 2 Zeit und den Meeresabenteuer-Marker zu erhalten.**

## Landabenteuer

### 1 Aufruhr
**Deine Expedition wird von einem Aufruhr der Einheimischen überrumpelt.**

A. *Kämpfe gegen den Krawall, um deine wissenschaftlichen Materialien zu schützen.*
**Verbrauche 4 Zeit, um 2 Vorläufige-Wissen-Marker und 4 Siegpunkte zu erhalten.**

B. *Ziehe dich zurück und schreibe an die örtlichen Behörden, um Hilfe zu erhalten.*
**Verbrauche 1 Zeit, um eine Korrespondenzaktion mit 1 Briefmarke auszuführen und erhalte den Landabenteuer-Marker.**

### 2 Verlorene Exemplare
**Einige deiner gesammelten Exemplare sind von einer Klippe in eine Schlucht gerollt.**

A. *Klettere vorsichtig in die Schlucht hinunter, um sie zu bergen.*
**Verbrauche 3 Zeit, um 3 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste vorzurücken, und erhalte den Landabenteuer-Marker.**

B. *Lasse die Exemplare zurück und setze die Reise fort.*
**Gehe 2 Schritte auf der Evolutionstheorie-Leiste zurück und führe eine Navigationsaktion von bis zu 3 Schritten aus.**

### 3 Feuer
**Deine aktuelle Unterkunft steht in Flammen!**

A. *Versuche, das Feuer zu löschen.*
**Verbrauche 4 Zeit, um 8 Siegpunkte und den Landabenteuer--Marker zu erhalten.**

B. *Flüchte aus der Unterkunft und rufe um Hilfe.*
**Verbrauche 2 Zeit, um 2 Vorläufige-Wissen-Marker zu erhalten.**

### 4 Floß beschädigt
**Dein einziges Floß ist schwer beschädigt worden.**

A. *Verlasse das Floß und gehe zu Fuß weiter.*
**Verbrauche 1 Zeit und 2 Münzen, um eine Erkundungsaktion von bis zu 2 Schritten auszuführen, und erhalte den Landabenteuer-Marker.**

B. *Konzentriere dich auf die Reparatur des Floßes, bis es wieder funktionsfähig ist.*
**Verbrauche 3 Zeit für eine Navigationsaktion von bis zu 2 Schritten und erhalte 2 Vorläufiges-Wissen-Marker.**

### 5 Erkältung
**Du hast dir eine Erkältung eingefangen, die Einheimischen haben dir etwas von ihrer Medizin angeboten.**

A. *Nimm ihre Medizin und setze deine Reise fort.*
**Verbrauche 4 Zeit, um einen Linse-Ort ohne Münz-Strafpunkte freizuschalten.**

B. *Kehre zu deinem Schiff zurück, um deine eigene Medizin zu nehmen und dich auszuruhen.*
**Verbrauche 3 Zeit, um ein Ziel, 3 Siegpunkte und den Landabenteuer-Marker zu erhalten.**

### 6 Esel
**Nach einem Spaziergang hast du festgestellt, dass deine Esel verschwunden sind.**

A. *Rufe nach den Eseln und warte, bis sie zurückkommen.*
**Verbrauche 2 Zeit, um 6 Münzen zu erhalten.**

B. *Kaufe neue Esel von Einheimischen und setze deine Reise fort.*
**Verbrauche 3 Zeit und 3 Münzen für 2 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste, erhalte 5 Siegpunkte und den Landabenteuer-Marker.**

### 7 Banditen
**Du wurdest von Banditen überfallen, sie lassen dich nicht gehen, bis du sie bezahlt hast.**

A. *Erfülle ihre Forderungen und händige deine Münzen aus.*
**Verbrauche 3 Münzen, um 1 Vorläufiges-Wissen-Marker und 2 Siegpunkte zu erhalten.**

B. *Verhandle mit ihnen.*
**Verbrauche 4 Zeit, um 4 Münzen, 4 Siegpunkte und den Landabenteuer-Marker zu erhalten.**

### 8 Erdrutsch
**Dein Weg ist durch einen Erdrutsch zerstört worden.**

A. *Trage deine gesamte Expeditionsausrüstung hinauf und hinüber.*
**Verbrauche 3 Zeit für 3 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste und erhalte den Landabenteuer-Marker.**

B. *Reise auf einer anderen Route weiter.*
**Verbrauche 1 Zeit, um ein Ziel und 2 Siegpunkte zu erhalten.**

### 9 Geheimer Pfad
**Ein Einheimischer zeigt dir eine Abkürzung zu deinem Ziel.**

A. *Fahre mit deiner ursprünglich geplanten Route fort.*
**Verbrauche 4 Zeit für 2 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste, erhalte 4 Siegpunkte und den Landabenteuer-Marker.**

B. *Folge ihren Anweisungen und benutze den geheimen Pfad.*
**Verbrauche 2 Zeit für 3 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste.**

### 10 Erdbeben
**Ein starkes Erdbeben erschüttert die Region, bricht den Boden auf und beschädigt dein Lager.**

A. *Setze deine Route fort und achte darauf, jedes Risiko zu vermeiden.*
**Verbrauche 4 Zeit für 3 Schritte vorwärts auf der Evolutionstheorie-Leiste, erhalte 4 Siegpunkte.**

B. *Kehre zum Schiff zurück und fahre in ein anderes Gebiet, um es zu erkunden.*
**Verbrauche 1 Zeit für eine Navigationsaktion von bis zu 1 Schritt und erhalte den Landabenteuer-Marker.**

### 11 Verloren
**Du merkst, dass dein Kompass nicht mehr richtig funktioniert und du dich verirrt hast.**

A. *Verfolge deine Schritte bis dahin zurück, wo du angefangen hast.*
**Verbrauche 1 Zeit für eine Navigationsaktion von bis zu 1 Schritt, erhalte den Landabenteuer-Marker.**

B. *Mache weiter und versuche, zur richtigen Route zurückzufinden.*
**Verbrauche 2 Zeit, um eine Erkundungsaktion von bis zu 1 Schritt durchzuführen und 3 Siegpunkte zu erhalten.**

### 12 Gebräu
**Ein lokaler spiritueller Führer bietet dir ein Gebräu an, um deine Stimmung zu heben.**

A. *Nimm das Geschenk an und trinke es.*
**Verbrauche 3 Zeit, um ein spezielles Wachssiegel (lila) ohne Kosten auszulegen und den Landabenteuer-Marker zu erhalten.**

B. *Lehne das Getränk ab und setze deinen Weg fort.*
**Verbrauche 2 Siegpunkte, um 4 Münzen zu erhalten.**